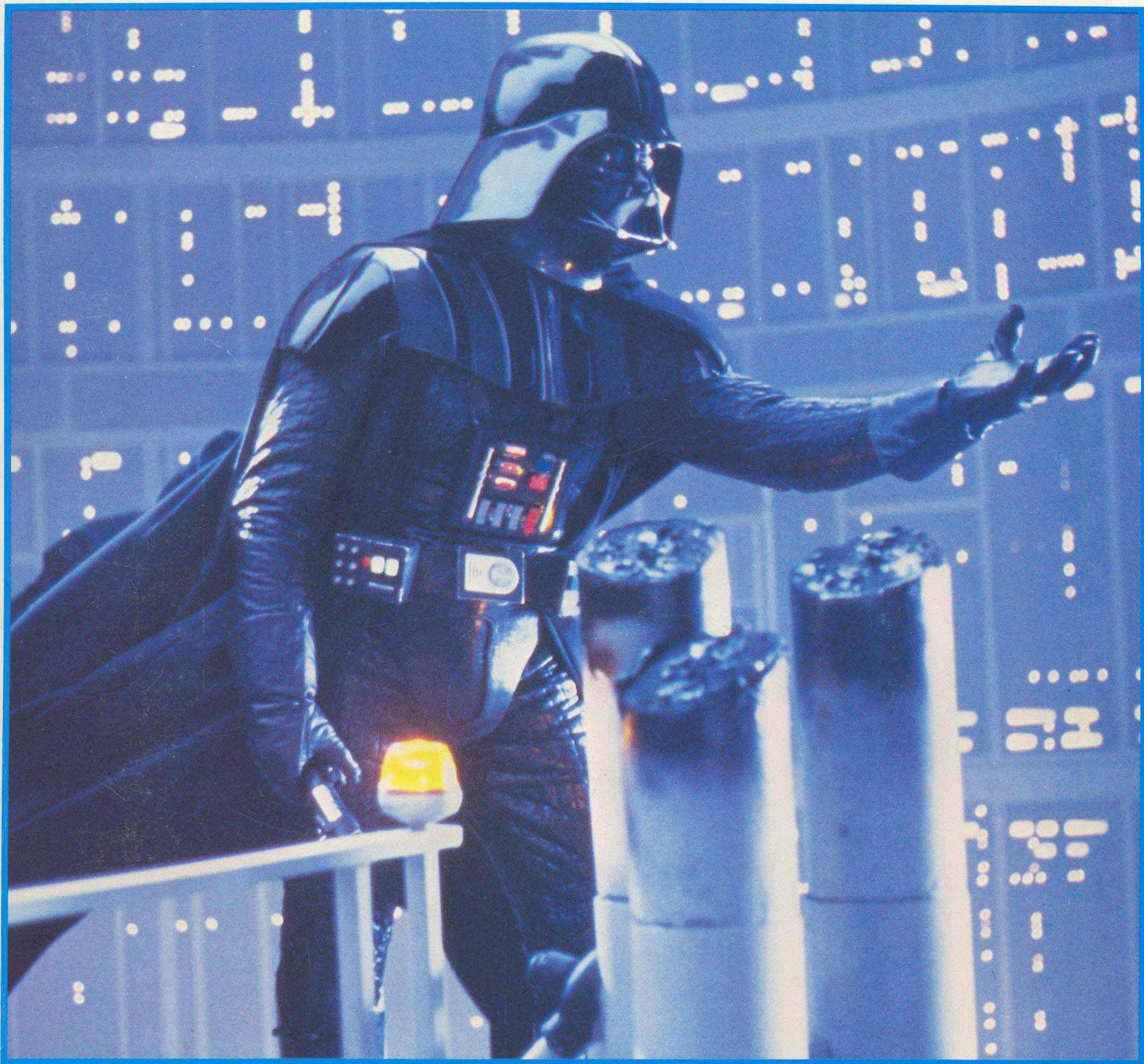


# SPELLEDARSEKTION



# STJÄRNORNAS KRIG®

ROLLSPELET

**B**



# STJÄRNORNAS KRIG®

## ROLLSPELET

®, TM & © 1988 Lucasfilm Ltd. (LFL). All Rights Reserved. Trade-marks of LFL used by TAMB Äventyrsspel HB under authorization.

### INNEHÅLL

<b>1 Att leda rollspel</b>	<b>2</b>	3.6.2 Kast	30	5.7.12 Torpeder och missiler	54
1.1 Leda spelet	2	3.6.3 Träffar	30	5.8 Strid mellan flera skepp	54
1.2 Spela SLP	2	3.6.4 Skador	31	5.8.1 Ett skepp mot flera	54
1.3 Stödja upplevelsen	2	3.7 Allmänna tips	31	5.8.2 Flera skepp mot flera	55
1.4 Håll stilen	3	3.7.1 Kartor	31	5.9 Skepp mot markmål	55
1.5 Ange tonen	3	3.7.2 Miniaturfigurer	32	5.10 Ombyggnad av rymdskepp	56
1.5.1 Åtta råd till spelledare	4	3.7.3 Blandat	32		
1.6 Koppla av!	5	3.7.4 Modifiering av skador	32		
		3.8 Vapen	33		
		3.9 Stridsexempel	34		
<b>2 Grundegenskaper och färdigheter</b>	<b>6</b>	<b>4 Skador och läkning</b>	<b>36</b>	<b>6 Kraften</b>	<b>57</b>
2.1 Grundegenskaper	6	4.1 Följder av skador	36	6.1 Bakgrund	57
2.2 Tärningsslag för egenskaper och färdigheter	7	4.2 Medpack	36	6.2 Kraftpoäng	57
2.2.1 När ska man slå?	7	4.3 Rejuvenationsbad	37	6.2.1 Fyra resultat	57
2.2.2 Vilken TN ska användas?	7	4.4 Naturlig läkning	37	6.2.2 Att få tillbaka poäng	58
2.3 Svårighetsgrader	7	4.5 Fall och kollisioner	37	6.2.3 Kraftpoäng & elaka typer	58
2.3.1 Berätta eller inte berätta?	8			6.3 Mörkerpoäng	59
2.4 Hur lång tid tar det?	8	<b>5 Rymdskepp</b>	<b>38</b>	6.3.1 Var försiktig!	59
2.5 Rollspela det!	8	5.1 Data om skepp	38	6.3.2 Botgöring	59
2.6 Att tolka tärningsslag (alt.)	8	5.2 Rymdfärder	39	6.4 Kraften och jediriddarna	60
2.7 Beskrivning av färdigheter	9	5.2.1 Att skaffa ett eget skepp	39	6.4.1 Att finna en lärare	60
2.7.1 Smidighet	9	5.2.2 Biljetter	39	6.4.2 Den Mörka Sidan	61
2.7.2 Bildning	9	5.2.3 Resor	40	6.4.3 Jediriddarnas lag	61
2.7.3 Mekanik	14	5.2.4 Pirater och kapare	41	6.5 Färdigheter och förmågor	62
2.7.4 Iakttagelseförmåga	16	5.3 Data för rymdskepp	42	6.5.1 Träning	62
2.7.5 Styrka	20	5.3.1 X-vingat jaktskepp	42	6.5.2 Personer med kraftfärd.	62
2.7.6 Teknik	21	5.3.2 TIE-jaktskepp	42	6.5.3 Att ha en elev	62
2.7.7 Kraftfärdigheter	24	5.3.3 Millenium Falcon	42	6.5.4 De tre färdigheterna	63
		5.3.4 Lätt fraktskepp, standard	42	6.5.5 Använda de tre färdigh.	63
		5.3.5 Kejserlig tullfregatt	42	6.5.6 Använda en förm. länge	64
		5.3.6 Kejserliga patruller	43	6.5.7 Jedis lag	64
<b>3 Strid</b>	<b>25</b>	5.4 Hypermotorer	44	6.6 Lasersvärd	65
3.1 Använd den inre blicken	25	5.4.1 Farleder	45	6.7 Kontrollförmågor	65
3.1.1 Fördelar och nackdelar	25	5.7 Strid mellan rymdskepp	50	6.8 Varseblivningsförmågor	67
3.2 Ordningsföljd	26	5.7.1 Vad det här inte är	50	6.9 Kontroll + Varseblivning	68
3.2.1 Beslut	26	5.7.2 Skeppssystem	51	6.10 Förändringsförmågor	69
3.2.2 Handlingar	26	5.7.3 Färdigheter i rymdstrid	51	6.11 Kontroll + Förändring	69
3.2.3 Samtal under strid	27	5.7.4 Ordningsföljd i rymdstrid	51	6.12 Kontr. + Varsebl. + Förändr.	70
3.2.4 Överraskning	28	5.7.5 Hastighet och förföljelse	51	6.13 Och bortom detta	71
3.3 Förflyttning	28	5.7.6 Göra ingenting	52		
3.3.1 Ställningar	28	5.7.7 Artilleri	52	<b>7 Andra roller</b>	<b>72</b>
3.4 Eldstrid	28	5.7.8 Undanmanöver	52	7.1 Att konstruera rollpersoner	72
3.4.1 Svårighetsgrader	28	5.7.9 Flera färdigheter	52	7.2 Xenomorfer	73
3.4.2 Färdighetsslag	28	5.4.2 Restider	45	7.3 Robotar	74
3.4.3 Skador	28	5.4.3 Hyperreserv	45	7.3.1 Vad är en robot?	74
3.4.4 Rustningar	28	5.4.4 X-vingar	46	7.3.2 Robotprogrammering	74
3.4.5 Notera skador	28	5.5 Astrogationsregler	47	7.3.3 Robotars färdigheter	75
3.4.6 Bedöva med laservapen	29	5.5.1 Normal tidsåtgång	47	7.3.4 Beskrivningar av robotar	75
3.4.7 Att dra vapen	29	5.5.2 Modifiering av tidsåtgång	47	7.3.5 Hur skapa egna robotar	76
3.5 Närstrid	29	5.5.3 Astrogation utan navdator	48	7.3.6 Robotar i strid	76
3.5.1 Färdigheter i närstrid	29	5.5.4 Missöden	48	7.3.7 Robotar som SLP	76
3.5.2 Hur närstrid går till	29	5.6 SL-tips för rymdresor	50	7.3.8 Robotar som spelarroller	76
3.5.3 Skador	29	5.7.10 Energisköldar	53	7.4 Vanliga SLP	78
3.5.4 Lasersvärd	29	5.7.11 Skador	53	7.4.1 Stormsoldat	78
3.6 Granater & termaldetonatorer	30			7.4.2 Människa	79
3.6.1 Tre steg	30			7.4.3 Yrkesmän	79
				7.5 Snabbskapning	79



# 1 ATT LEDA ROLLSPEL

Vad gör en spelledare?

En spelledare (SL) är någon som har bestämt sig för att låta sina vänner få uppleva äventyr. Han skapar äventyren i sin fantasi och låter spelarna agera i dem. De är rebellerna. De spelar olika personer som säger smarta saker, besegrar de elaka typerna och spränger stormtrupper, TIE-jaktskepp, kejserliga pansarklivare och små asteroider med samma glada själ. SL spelar ALLT ANNAT — skurkarna, stormtrupperna, rymdskeppen, robotarna — kort sagt: galaxen och allting i den.

Som SL är du också en domare som avgör om rollpersonerna kan göra det de vill. Du beskriver en situation för spelarna, de bestämmer vad de vill göra och talar om det för dig. Du slår tärningarna (eller säger åt spelarna att göra det) och avgör, med hjälp av reglerna och ditt sunda förnuft, vad som är möjligt och omöjligt — och om de lyckas. Du berättar vad som händer och frågar vad rollpersonerna gör härnäst. Samtidigt spelar du rollerna till alla de personer som inte kontrolleras av spelarna, s.k. spelledarpersoner (SLP) och bestämmer vad de gör. Också för dem slår du tärningar för att se om de lyckas.

Men det räcker inte. Du måste också knyta ihop händelserna till en handling, en historia. En bra historia behöver ett mål, hinder på vägen, intressanta möten och en höjdpunkt.

Det är svårare att vara spelledare än att spela. En spelare behöver bara agera som sin rollperson; han behöver inte ens kunna reglerna ordentligt. Han kan förlita sig på SL och de andra spelarna som visar honom tillrätta om han gör något galet. Som spelledare däremot måste du kunna det mesta på dina fem fingrar.

Men det är också mycket roligt att vara spelledare. Du är den ende som verkligen vet vad som händer och vad rollpersonerna kommer att råka ut för. Du får möjlighet att fantisera fram ett helt universum och befolka det med riktiga människor. Här är några saker som ingår i spelledarens uppgift:

## 1.1 Leda spelet

Ditt jobb är att se till att spelarna följer reglerna. Det är också du som tolkar reglerna och avgör tvister på ett opartiskt och resonabelt sätt. Som SL förväntas du kunna reglerna minst lika bra som dina spelare, helst bättre. När reglerna inte räcker till är det du som måste avgöra vad som händer. Om det uppstår oenighet är det du som

har sista ordet — lyssna på de andra men kom ihåg att det är du som bestämmer.

Inom rollspel finns en viktig grund: spelledarens sunda förnuft. Om du anser att en spelregel står i strid med sunt förnuft, så gäller ditt sunda förnuft före spelreglerna. Du får fritt ändra på reglerna hur mycket du vill.

## 1.2 Spela SLP

Spelarrollerna är berättelsens hjältar. Men det behövs också biroller, skurkar och statister. Det är dina roller. Precis som spelarna förväntas du ge dina roller personlighet, göra dem intressanta och olika.

## 1.3 Stödja upplevelsen

Stjärnornas Krig utspelas i en fantasivärld. Vi vet naturligtvis att det som händer i spelet bara är på låtsas. Men en viktig del av spelet är att man bortser från det och låtsas som om fantasin vore verklig. Ju bättre och mer övertygande vi kan göra det, desto roligare blir det att spela.

Mycket av din uppgift som SL består i att göra spelets värld verklig och trovärdig för dina spelare. Det är du som talar om för dem vad de ser och hör. Du skapar atmosfären och anger tonen. Det finns färdiga äventyr (som t ex "Uppror!" i Äventyrshäftet), som kan hjälpa dig att beskriva saker som spelarna möter — men du måste ge texten gestalt och liv.

Var beredd att improvisera. Om spelarna t ex fångar en kejserlig soldat och hotar döda honom om han inte ger dem det hemliga lösenordet, så var uppfinningsrik. Ge dem ett falskt lösenord, eller låt soldaten vara en tuffing som spottar åt dem, eller en smart typ som försöker psyka dem att ge upp — eller något annat. Ett förberett äventyr, vare sig du skrivit det själv eller köpt det, kan aldrig innehålla alla de tusentals små detaljer som skapar en känsla av verklighet. Dem måste du hitta på när de behövs.

Tänk på att människan har fem sinnen: syn, hörsel, känsel, lukt och smak. Tala inte bara om vad rollpersonerna ser utan också vad de hör — givetvis vad som sägs, men också bakgrunds-ljud från naturen eller kanske från maskiner. Glöm inte bort lukt och smak. Ju fler sinnesintryck du kan förmedla, desto trovärdigare blir miljön.



Var konsekvent. Verkligheten är inte slumpmässig, därför kan inte fantasin vara det heller om den ska verka riktig. Om det finns ett skadat TIE-jaktplan i ett hörn av hangaren i ett ögonblick, så finns det där antagligen i nästa ögonblick också — och om det *inte* gör det måste det



finnas en vettig förklaring till varför det är borta. Om du låter en spelare använda en färdighet för att göra något i ett äventyr, kan du inte helt plötsligt säga att samma sak är omöjlig i nästa äventyr — om det inte finns ett gott skäl, t ex någon ny omständighet som gör det omöjligt.

Var uppmärksam på dina spelare, lyssna på dem. Om de vill ha en utförligare beskrivning, så berätta mer om vad de ser. Om de verkar uttråkade av din fina och noggrant förberedda beskrivning och längtar efter action, så hoppa över den och gör dem till viljes. Besvara glatt alla rimliga frågor, och kasta inte saker på dem som ställer dumma frågor.

## 1.4 Håll stilen

Det är lätt att fantisera, men vissa saker måste man se upp med. För det första kan fantasin skena iväg om man inte tänker sig för. Man måste hålla igen så att man inte halkar ur den speciella anda som hör till *Stjärnornas Krig*. Varje äventyr bör helst vara sådant att George Lucas kunde köpa det som manuskript till nästa film. Om alltför mycket inte stämmer — tja, visst kan man ha kul ändå, men det är inte längre *Stjärnornas Krig*.

En annan risk är att man halkar ur stämningen genom att någon kommer med skämt och kommentarer som inte hör hemma i spelets värld. Säger man fel sak vid fel tillfälle kan man förstöra det mest sublima ögonblick. **Exempel:** *alla spelar sina roller perfekt, man är mitt uppe i en spännande strid mot ett regemente stormtrupper anförda av Darth Vader — och då är det någon som börjar prata om att det är ishockey på TV!*

## 1.5 Ange tonen

Hur får man spelet att kännas som filmerna? Här är några råd:

### SLÄNG KÄFT

Uppmuntra dina spelare att spela sina roller, prata som rollpersonerna. Bästa sättet är att själv göra det när du spelar SLP.

**Spelare:** Ursäkta, kan ni säga mig hur man kommer till Kejserliga Kurirbyråns centralkontor?

**SL (som SLP):** Visst, men dit vill du nog inte gå.

**Spelare:** Jo, det vill jag.

**SL:** Okej, grabben, skyll dig själv. Ner Palpatines Aveny ungefär en kilometer, till vänster på Imperiegatan och sen tre kvarter bort. Men... (*rynkar på näsan*) har du möjligen funderat på att ta ett bad innan du går dit?



## ANVÄND FILMERNÄ

Använd filmerna som idékälla, inspiration och förebild. I äventyret "Uppror" använder vi en robot som påminner väldigt mycket om R2-D2. Tag in bipersoner, platser och små händelser så ofta du kan, t ex:

**SL:** En liten svart robot kommer mot er. Den ser ut ungefär som den där lilla saken Chewbacca skrämmer i en korridor ombord på Dödsstjärnan, om ni minns. Den låter "iiipiiipiiip-bzzzwoink" och blinkar med en lampa emot er.

## ICKE-MÄNSKLIGA INTELLIGENTA VARELSER (XENOMORFER)

Spelarna måste ofta träffa SL-personer. Varför då använda vanliga människor när man kan förstärka stämningen genom att ha xenomorfer i stället? Men tänk över dina xenomorfer noga — ge dem egna levnadssätt, utseenden, sätt att tala, osv (se B.7.2).

## SCIENCE-FICTION-AKTIGA MILJÖER

När huvudpersonerna i Stjärnornas Krig kliver in på en bar ser det inte ut som på en hamburgerrestaurang eller som på kvartersfikat! Här finns håriga xenomorfer med fyra ögon, folk som röker underligt färgade gaser, en varelse i ett hörn som ger sig själv elektriska stötar i huvudet medan den fnittrar, och någonting med underläppen hängande ända ned på magen som frågar vad man vill ha att dricka. Och när man kommer ut från baren ser det inte ut som hemma på Storgatan eller vid Nybrobadet. Här lyser två solar på himlen, eller också är allting rött i skenet från en underlig måne, eller kanske man är på en planet där havet är trögflytande som gelé... Spelarna kanske inte verkar bry sig om din livaktiga beskrivning av omgivningen, men den finns ändå där som bakgrund och bidrar till känslan.

## GRANDIOS STORLEK

I *Stjärnornas Krig* är allting STORT. I vanliga filmer spränger man broar och fabriker i luften

### 1.5.1 Åtta råd till spelledare

1. Du varken kan eller behöver lära dig allt på en gång

2. Förklara reglerna för spelare som vill veta, men undvik att hamna i diskussioner om regeltolkningar mitt under spelets gång.

3. Var beredd att utöka reglerna. Det går inte att skriva regler som täcker alla situationer och allt som spelarna kan hitta på. Använd ditt förnuft för att bedöma nya situationer, och *fortsätt spela*. Slös inte bort en massa tid på att kolla oväsentliga detaljer i regelboken. När något nytt och oväntat händer bör du bereda spelarna på att du kanske ändrar din bedömning senare ("Ikväll gör vi så här, men jag ska fundera på hur vi ska göra i fortsättningen. Det är möjligt att det blir annorlunda.") Tänk på att du faktiskt får ändra i reglerna hur mycket du vill; det viktigaste är ju att ha kul när man spelar, inte att slaviskt följa regelhäftet.

4. Ibland kommer du att göra misstag som påverkar spelet. Ingen kräver att du ska vara ofelbar. Medge att du har gjort fel. Om det behövs kan du "backa" en bit och spela om händelserna — särskilt om ditt misstag har varit till skada för rollpersonerna.

5. Var rättvis. Förtjäna spelarnas tilltro. De har gärna överseende med regelmissar och tvekan, bara de inte upplever att spelledaren gynnar vissa på andras bekostnad eller medvetet utnyttjar reglerna för att straffa någon.

6. Var opartisk. När du låtsas vara skurkar och elaka typer i äventyren, så var lika intelligent och skicklig (eller fumlig och inkompetent) som de skulle vara. Men kom ihåg att du inte är rollpersonernas fiende. När du spelar SLP får du inte utnyttja kunskaper som du har men som dina SLP inte känner till. När du dömer konflikter mellan rollpersoner och SLP måste du vara opartisk.

7. Förbered dig väl inför varje speltillfälle. Använder du färdiga äventyr, så läs dem noga och fundera över hur du ska presentera de personer och händelser som finns med. Gör du egna äventyr gäller samma sak. Se till att du inte hamnar i ett läge du inte kan hantera.

8. Var underhållande. Peppa spelarna, försök förmedla känslan av något stort och fantastiskt. Gör varje ögonblick så spännande och fullt av action som möjligt.



— i *Stjärnornas Krig* spränger man hela planeter! Gör alltid saker och händelser stora.

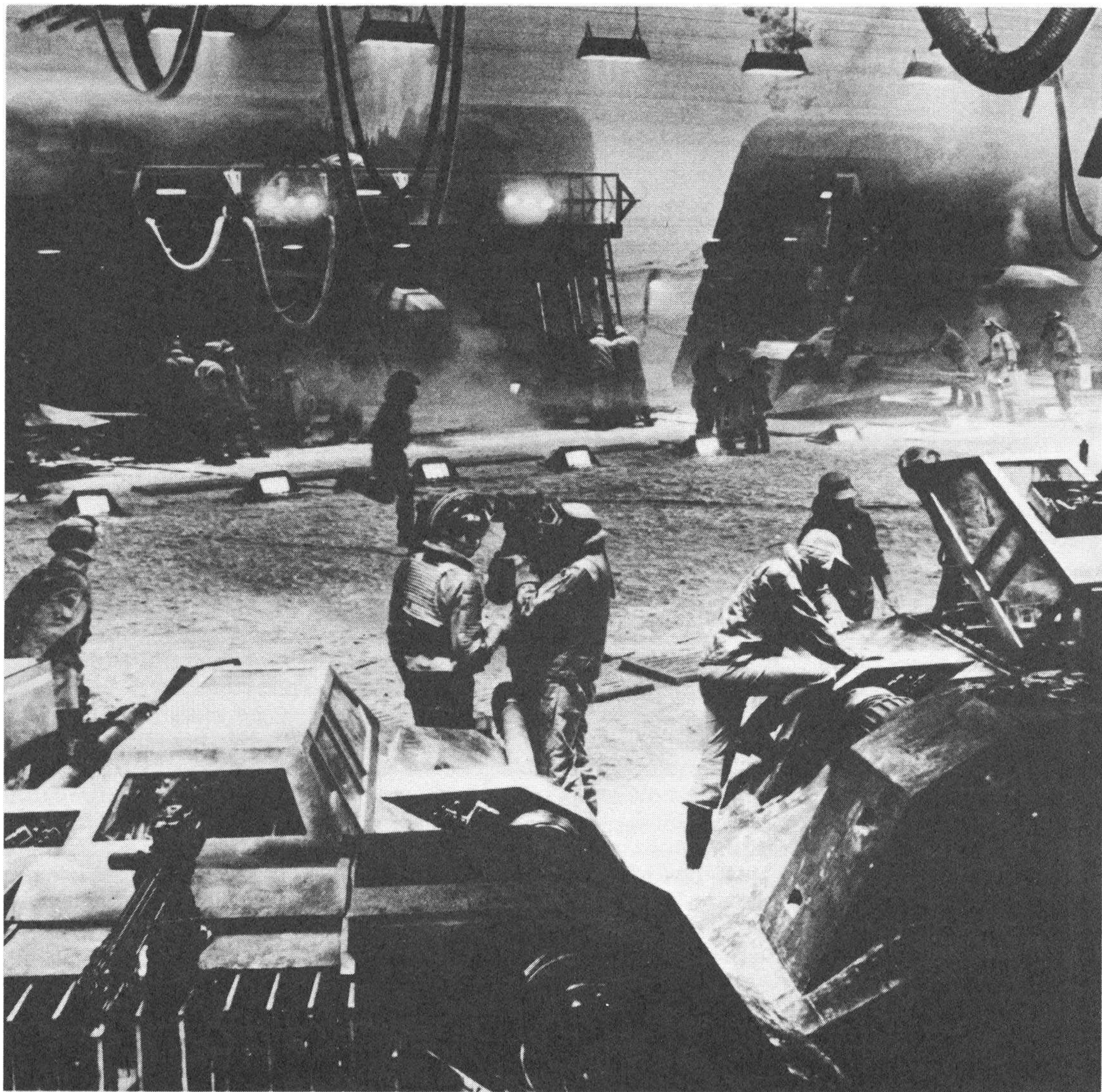
## PSEUDOVETENSKAPLIGT HABROVINKELSPRÅK

I filmerna har rymdskeppen inte radar utan sensorer. Robotar har inte motorer utan servoenheter. Reparatörer använder inte skiftnycklar utan hydrospännare. Kalla aldrig något för en symaskin när det kan heta sömnadsrobot, eller TV-apparat när det kan heta fjärrmonitor. "Jordiska" ord är för vardagliga, använd påhittade ord i stället. Tyvärr är det ont om lämpliga ord på svenska, så om du känner dig hemma med engelska ord går det bra att använda dem rakt av i stället.

## 1.6 Koppla av!

Låter det svårt? Det är svårt, men inte så svårt som det låter. De första rollspelen som kom ut innehöll inga som helst råd om hur man skulle sköta spelledarsysslan, och ändå lyckades folk klara av det. Så oroa dig inte. Lita på ditt sunda förnuft och din fantasi. Häng inte upp dig på detaljer. Kom ihåg: meningen med spelet är att ha roligt. Om våra förslag inte fungerar — släng ut dem.

Du hittar fler tips för spelledare i Äventyrs-häftet. Där står det också en del om hur man skapar egna äventyr. Läs det om du har tid och lust. Men nu är det dags att gå igenom fler av de regler som får spelet att fungera — så att du kan fungera som spelledare.







## 2 GRUNDEGENSKAPER OCH FÄRDIGHETER

### 2.1 Grundegen- skaper

Det finns sex grundegenskaper i spelet: *smidighet, bildning, mekanik, iakttagelseförmåga, styrka* och *teknik*. Varje grundegenskap ger en viktig upplysning om rollpersonens natur.

**Smidighet** (SMI) är ett mått på personens balans och förmåga att kontrollera sin kropp. Den som har hög SMI är bra på att undvika att bli träffad, kan gå balansgång på en bjälke högt uppe under taket och har lätt att fånga saker man kastar till honom. Folk med låg SMI fumlade ofta, tappar saker och är allmänt klumpiga.

**Bildning** (BIL) mäter personens allmänbildning. Den som har hög BIL har god chans att känna till saker som man kan vilja veta. Han kan berätta om wookieernas parningsritualer, detaljer ur Republikens historia eller vad som är speciellt med just den här planetens geologiska uppbyggnad. Bildning används när man

vill ta reda på om en person känner till ett visst faktum som spelaren undrar om. Svårighetsgraden beror på hur bekant personen är med ämnet och hur obskyr informationen är.

**Mekanik** (MEK) står för teknisk-praktisk begåvning. Det är den instinktiva förmågan att förstå hur ett verktyg ska användas, hur man styr olika farkoster osv. Den som har hög MEK blir en bra pilot. Har man låg MEK kvaddar man fordonen vid första bästa tillfälle.

**Iakttagelseförmåga** (ITF) anger förmågan att använda sina sinnen, tolka andras beteende eller upptäcka saker som är svåra att se. Har man hög ITF kan man höra när en stormsoldat tappar hakan. Den som har låg ITF förstår inte om de andra skämtar eller menar allvar. Iakttagelseförmåga används för att avgöra om en person upptäcker något som han lätt kan förbi-se, och när han försöker påverka SLP.

**Styrka** (STY) är ett mått på personens fysiska krafter, inte bara råstyrka och vighet utan



också tålighet mot skador och förmåga att läka. Den som har hög STY kan bära en sårad wookiee flera kilometer. Den som har en låg STY vacklar under tyngden av sin egen ryggsäck.

**Teknik (TEK)** står för teknisk begåvning, den instinktiva förmågan att lösa tekniska problem, laga komplicerade apparater, osv. Den som har låg TEK har svårt att hitta på- och avknappen. Teknik används när man försöker lista ut vad en maskin gör, hur den fungerar eller hur man lagar den.

## 2.2 Tärningsslag för egenskaper och färdigheter

### 2.2.1 När ska man slå?

Så fort en rollperson försöker göra någonting viktigt. Det behövs inget tärningsslag för att gå genom ett rum eller klia sig på näsan. Inte heller för att köra en landfräsare över en slätt eller dra åt en bult med en hydrospännare. Om det är något vem som helst kan klara, behövs inga tärningar.

### 2.2.2 Vilken TN ska man använda?

Normalt använder man färdigheter i stället för grundegenskaper. Hitta rätt färdighet och tillämpa dess regler.

Men ibland försöker någon göra något som inte ingår i någon färdighet. Det finns t ex ingen färdighet för att jonglera. I så fall använder man den grundegenskap som påverkar det personen försöker göra. För det mesta är det lätt att avgöra vilken egenskap som passar. Vill någon jonglera är det självklart SMI som gäller.

Man kan också säga att färdigheter är specialiserade tillämpningar av egenskaper. Har man aldrig hållit i en pistol använder man sin medfödda smidighet när man skjuter. Med lite övning lär man sig det som särskilt krävs för att skjuta pistol. Då har man utvecklat en speciell färdighet just för det.

De färdigheter som finns beskrivna i reglerna är inte alla som kan förekomma i spelet. Om en spelare vill skaffa sig en specialkunskap som inte ingår i någon av färdigheterna, så går det bra. Man skriver den nya färdigheten på rollformuläret. Vill någon t ex lära sig jonglera, så låt honom använda färdighetspoäng till det, och skriva "Jonglera" på lämplig rad.

Det kan hända att en spelare vill göra något som verkar passa lika bra under två olika färdigheter eller egenskaper. Det är sällsynt, men

händer ibland. Välj då den färdighet eller egenskap där spelaren har högst TN. Ditt jobb är att hålla igång spelet — inte att göra dina spelare frustrerade.

*Exempel:* En person befinner sig ute i öde-  
marken på en utforskad planet. Han vill hitta  
en bra lägerplats. Det finns ingen färdighet som  
heter Camping — så vad ska man använda?  
Överlevnad kan passa, eller kanske Planetsys-  
tem. Ingen av dem passar precis, men de är till-  
räckligt nära för att spelarna inte ska ha anled-  
ning att klaga.

## 2.3 Svårighets- grader

Hur räknar man ut svårighetsgraden för det någon vill göra?

Det är enkelt.

Nedan finns regler för en mängd färdighe-  
ter. Varje regel beskriver vad färdigheten i all-  
mänhet är till för. En rollperson använder fär-  
digheten så fort han gör något som faller under  
dess allmänna syfte. I vissa fall beskriver reg-  
lerna en viss bestämd handling och ger svårig-  
hetsgraden för den handlingen direkt. Annars  
frågar du dig helt enkelt: "Hur svårt är det  
här?" och använder de här riktlinjerna. Exakt  
vilken siffra du bestämmer dig för är inte så  
otroligt väsentligt; det är viktigare att spelet fly-  
ter snabbt och stämningsfullt.

**Mycket lätt — 3–5:** Du lyckas nästan alltid.

*Exempel:* Skjuta med laservapen på mycket  
kort håll. Veta att en wookiee kallas för woo-  
kiee. Starta en robot.

**Lätt — 6–10:** Saker som är lite svårare men  
som rollpersonerna oftast bör lyckas med.

*Exempel:* Skjuta laservapen på kort håll.  
Veta att wookieer använder bågslungor. By-  
ta ut en robots videosensorer.

**Medelsvårt — 11–15:** Sådant som fordrar en  
viss skicklighet och ansträngning. *Exempel:*  
Skjuta med laservapen på medellångt av-  
stånd. Veta att en wookiee gillar att vinna.  
Reparera en robots servomekanism.

**Svårt — 16–20:** Saker som kräver stor skick-  
lighet och kanske lite tur. *Exempel:* Skjuta  
med laservapen på långt håll. Känna till  
wookieers matvanor och seder. Renovera en  
gammal utsliten och skadad robot så att den  
blir som ny.

**Mycket svårt — 21–30:** Något som kräver att  
man är mycket skicklig, anstränger sig till  
det yttersta, koncentrerar sig helt eller har  
mycket stor tur. *Exempel:* Skjuta med laser-



vapen på långt håll mot någon som försöker undvika. Delta i en bröllopsmiddag hemma hos en familj wookieer, följa alla deras traditioner och samtala flytande med värden. Bygga om en protokollrobot till läkarrobot.

Anpassa SG efter omständigheterna. **Exempel:** Du ska behandla en person med en medpack. Sårades personen av ett laserskott? SG 5. Sårades han av en granat? Öka SG till 10.

## 2.3.1 Berätta eller inte berätta?

Bör spelaren få veta vilken svårighetsgrad som gäller innan tärningarna slås? Det beror på två saker. Om ni spelar enligt systemet "SL sköter spelsystemet" så är spelarna förmodligen inte intresserade av vilka siffror som gäller. Då räcker det att du meddelar vad som händer. Slår dina spelare däremot själva sina tärningsslag är de antagligen väldigt intresserade av hur högt de måste slå för att lyckas. Och det kan du för det mesta tala om.

Men det finns situationer då det är viktigt att spelarna inte får veta i förväg hur svårt någonting är. Ibland är en uppgift mycket lättare eller svårare än den verkar, av något skäl som spelarna inte känner till, och då vill du inte avslöja det. Ibland vet rollpersonerna helt enkelt inte tillräckligt mycket för att spelarna ska kunna gissa sig till hur svårt något är.

**Exempel:** Zonk har kraschlandat på Tatooine med sin trogne wookiee-partner, Nagraoao. Nagraoao blev skadad vid landningen, och all medicinsk utrustning ombord förstördes. "Kan jag desinficera såret och stoppa blödningsen med min laserpistol?" undrar Zonks spelare. Spelledaren ler elakt och säger: "Intressant idé. Ska vi slå för medicin?"

"Hmm, jag har 2T+2. Suck." säger spelaren. "Vad är det för svårighetsgrad?"

"Du har ingen aning. Det är bara att slå." Wookieen klagar.

Använd ditt omdöme. Berätta svårighetsgraden om spelarna vill veta den och det är rimligt att de kan veta den. Låt bli om du tycker det är rimligare.

## 2.4 Hur lång tid tar det?

För det mesta tar det en stridsrunda (SR) att använda en färdighet. Det går också att använda flera färdigheter i samma SR, fast det ger avdrag på TN (se A2.1.9).

Men vissa färdigheter tar längre tid. En ha-

zardspelare hinner inte spela en omgång protonpoker eller kvantroulette på en SR. Det tar åtminstone några minuter. Den som använder färdigheten Hazardspel kan t ex slå ett färdighetsslag var femte minut för att se hur det går.

I beskrivningarna av de olika färdigheterna står det hur lång tid det tar att använda dem. Om en färdighet tar mer än en SR att använda kan spelaren *inte* använda en extra SR till att förbereda sig och därigenom få 1T extra. Den möjligheten gäller endast för en-stridsrundas-färdigheter.

## 2.5 Rollspela det!

Många gånger kan man använda ett tärningsslag för att avgöra något som skulle bli roligare om man rollspelade händelserna. Vi kan t ex tänka oss att någon försöker köpa transport till en annan planet av en smugglare. Då ska du givetvis spela smugglaren och schackra om priset med spelaren. Låt honom inte klara sig ur knipan genom att säga "Eh... jag använder min färdighet Köpslå." Tvinga honom att *göra* det: "Jaha, vad säger du? Ska'ru ha biljetten eller inte? Åtta hundra krediter var det."

Slå tärningsslagen själv, dolt för spelaren, och låt resultatet påverka utgången. Men ta också hänsyn till hur väl spelaren sköter prutandet; gör han det mycket bra eller dåligt kan du modifiera tärningsresultatet efter det.

I regel är det roligare och intressantare att rollspela situationer än att bara slå tärningarna. Men det finns lägen då man inte har något val, helt enkelt därför att spelarens *rollperson* är oerhört mycket skickligare än spelaren själv. (Nisse är usel på att pruta, men hans rollperson har hög Köpslå-TN.) Eller tvärtom. I så fall är det klokast att låta tärningarna avgöra.

## 2.6 Att tolka tärningsslag (Alternativ)

Ibland vill man inte bara veta *om* en person lyckades eller misslyckades med något, utan också *hur väl* han lyckades eller *hur illa* det gick. Då kan man använda tärningsresultatet som ett mått. Vi ger inga detaljerade regler för det, utan du får använda ditt omdöme. För enkelhetens skull kan vi säga att om resultatet är *mycket* högre än svårighetsgraden lyckades



handlingen anmärkningsvärt bra, är det *mycket* under svårighetsgraden gick det verkligen helt åt pipan.

**Exempel:** Zonk Garnet har skaffat sig lite erfarenhet och har nu 5T+1 på att reparera rymdskepp. Han försöker laga sitt skepp efter en strid, och SL bestämmer att svårighetsgraden är 10. Zonk slår 21 — dubbelt så mycket som svårighetsgraden. SL bestämmer att Zonk inte bara lyckades reparera skeppet, utan han hittade också en felaktig hydroventil som har reducerat motorkraften utan att han vetat om det. SL ökar skeppets TN för underljusfart från 2T till 2T+1.

## 2.7 Beskrivning av färdigheter

### 2.7.1 Smidighet

#### ANDRA VAPEN

De vanligaste vapnen i Stjärnornas Krig är laservapen och närstridsvapen. I vissa personbeskrivningar finns också en färdighet för något gammaldags vapen, som wookieernas bågslunga eller Jediriddarnas lasersvärd. Dessa rollpersoner har då automatiskt färdighet på dessa vapen.

Vill någon lära sig ett vapen som inte passar in under någon befintlig färdighet, skriver man vapnets namn på en tom rad; det blir en separat färdighet. I utgångsläget gäller samma TN som för grundegenskapen. Läger man till vapnet redan när rollpersonen skapas kan man också fördela en eller två av de sju anpassningstärningarna på denna färdighet.

Man kan plocka upp vilket vapen som helst och försöka använda det, även om man aldrig ens sett det förut. Då blir TN lika med smidighets-TN.

Tid: en SR.

**Luke:** Vad är det?

**Ben:** Din fars lasersvärd. Det är Jediriddarnas vapen. Inte lika otympligt eller osäkert som en laserpistol. Ett elegant vapen för en mer civiliserad epok.

#### LASERVAPEN

Denna färdighet används för att skjuta med laservapen. Ett lyckat tärningsslag betyder att man har träffat det man siktede på. Färdigheten gäller alla laservapen från lätta pistoler till tunga gevär. Den gäller *inte* för fast monterade laserkanoner eller sådana som kräver flera

mans besättning (använd i stället färdigheten Tunga vapen). Inte heller gäller den för laser-vapen som är monterade på rymdskepp (använd färdigheten Skeppsartilleri i stället).

Tid: en SR

#### PARERA SLAG

Används för att parera slag, sparkar och liknande i närstrid utan vapen (slagsmål). Detta är en reaktionsfärdighet (se A2.1.10).

Tid: ingen.

#### DUCKA

Används för att undvika eld från laservapen eller andra skjutvapen och granater. Detta är en reaktionsfärdighet (se A2.1.10).

Tid: ingen

#### GRANAT

Slå för denna färdighet när någon kastar en granat eller termaldetonator. Ett lyckat tärningsslag betyder att granaten träffar sitt mål, ett misslyckats innebär att den missar (se B3.6).

Tid: en SR

**Jabba:** Monan-djitu ngaii? (Varför skulle jag betala femtio tusen?)

**C3PO:** Därför att han har en termaldetonator!

#### TUNGA VAPEN

Används för att skjuta med fast monterade laservapen (som t ex de på fräsarcyklarna i "Jedins återkomst"), turbolasrar, laserkanoner, jonkanoner och liknande — vapen som man inte håller i händerna och som inte sitter i ett rymdskepp. Skeppskanoner används med färdigheten Skeppsartilleri.

Tid: en SR

**Eldledare:** Var beredd, jonkontrollen... eld!

#### PARERA VAPEN

Används för att parera med ett närstridsvapen. Detta är en reaktionsfärdighet (se A2.1.10).

Tid: ingen

#### NÄRSTRIDSVAPEN

När någon slåss med ett närstridsvapen använder man denna färdighet. Gäller alla närstridsvapen, vare sig det är en bajonett, en gaderffii eller kolven på ett lasergevär.

Tid: en SR

### 2.7.2 Bildning

"Vad vet jag om Mon Calamari?"

De flesta bildningsfärdigheter används för



att besvara sådana frågor. Rollpersonerna har vuxit upp i Stjärnornas Krigs galax, och man kan därför förvänta sig att de vet mera om den än spelarna. Bildningsfärdigheterna är ett sätt att avgöra om du ska ge spelarna information som de frågar efter.

När en spelare frågar om något som hör till spelets värld ("Hur många planeter finns det i Almakar-systemet?") använder du de här riktlinjerna för att bestämma svårighetsgraden:

- Mycket enkelt ("Vilken idiot som helst vet ju det!") — 3–5.
- Lätt (allmän kunskap) — 6–10.
- Normalt (ingen hemlighet, men inte allmänt känt) — 11–15.
- Svårt (kräver specialkunskaper på området) — 16–20.
- Mycket svårt (endast en expert kan känna till det) — 21–30.

Ett tärningsresultat högre än eller lika med svårighetsgraden betyder att rollpersonen har den sökta kunskapen.

Om en spelare ställer en mer allmän fråga, t ex "Vad vet jag om fräsare?" ska du inte fastställa någon svårighetsgrad. Gör ett färdighetsslag och använd resultatet som ett mått på hur mycket personen känner till om ämnet:

- Upp till 5 betyder att han är rätt okunnig — han vet att fräsare finns, knappast mer.
- 6–10 betyder att han har normala kunskaper om ämnet — han vet ungefär hur en fräsare fungerar, men ingenting om olika modeller eller sånt.
- 11–15 motsvarar goda kunskaper i ämnet — han vet vilka olika typer och modeller som finns, var man köper dem, ungefär vad de kostar, osv, men är inte insatt i tekniska detaljer.
- 16–20 innebär specialkunskaper. Personen har läst böcker om fräsare eller på annat sätt skaffat sig detaljerad kännedom. Han kan möjligen vara osäker på specialversioner, hembyggen och ovanliga konstruktionsdetaljer.
- 21 eller mer betyder att han har ett mycket omfattande vetande på området — den typ av kunskaper som man kan få t ex genom att yrkesmässigt konstruera eller reparera fräsare.

## ANDRA FÄRDIGHETER

Vill en spelare att hans rollperson ska ha specialkunskaper på något område som inte finns med på formuläret kan han skriva dit en ny bildningsfärdighet. **Exempel:** *Per vill att hans rollperson ska ha särskilda kunskaper om matlagning, restauranger, viner och drinkar. Eftersom det inte finns någon sådan färdighet skriver man "Mat och dryck" på en tom rad.*

Tärningsnoteringen för den nya färdigheten är från början lika med TN för grundegenskapen Bildning. Man kan öka den genom att spendera färdighetspoäng. Skrivs färdigheten dit när rollpersonen skapas kan man även använda någon av de sju tärningarna som man fördelar då.

Givetvis måste SL säga stopp om någon försöker missbruka den här möjligheten. Om någon t ex skriver "Imperiets militära hemligheter" på en tom rad är det säkrast att han har en mycket god förklaring till hur hans rollperson kan känna till sådant!

## BYRÅKRATI

Byråkrater finns överallt: i den kejserliga administrationen, inom polis, militär, sjukvård, banker, försäkringsbolag och andra större institutioner. Det kan vara bra att känna till hur byråkratin fungerar. Färdigheten kan användas på två sätt. För det första som en vanlig bildningsfärdighet — för att avgöra om en rollperson känner till något som rör en viss byråkrati (t ex vilken blankett man ska fylla i), eller har kunskap om byråkratier över huvud taget (t ex vilka krav de kan tänkas ställa).

För det andra kan den användas på samma sätt som flera av färdigheterna under Iakttagelseförmåga (se B2.7.4) — för att påverka en byråkrat. När man har med byråkrater att göra är det i regel fråga om att man vill få tillstånd att göra någonting eller få hjälp med något. Den som inte är hemma i byråkratins irrgångar kan kämpa i timmar med blanketter, procedurer, intyg och spring i korridorer utan att få det han vill. Den som vet hur byråkratin fungerar kan lista ut hur man ska göra och få den service han vill ha relativt snabbt. Svårighetsgraden beror på hur ovanligt och förbjudet det önskade är:

- 3–5 Tillgängligt för alla (få reda på hur mycket man är skyldig banken för amorteringslånet på sitt rymdskepp).
- 6–10 Tillgängligt för nästan vem som helst (få reda på vilka skepp som just nu finns i rymdhamnen).
- 11–15 Tillgängligt för behöriga (få reda på hur mycket exportfirmor normalt betalar skepp som fraktar deras varor).
- 16–20 I princip inte tillåtet, kan vara möjligt i vissa fall (få reda på hur mycket någon annan är skyldig banken för amorteringslånet på ett rymdskepp).
- 21–30 Förbjudet, undantag beviljas endast om synnerliga skäl föreligger (få tillstånd att landa sitt skepp mitt på Stora Torget).

Svårighetsgraden bör också modifieras beroende på:



- Hur vanlig eller ovanlig personens begäran är. Byråkratiska organisationer är i regel bra på att hantera vanliga problem, men ytterst ovilliga att bryta mot reglerna eller ändra sina rutiner. Mycket vanliga problem:  $\pm 0$ . Mycket ovanliga ärenden: +10.
- Om ämbetsmännen har bra betalt och allmänt god moral ( $\pm 0$ ) eller dåligt betalt och vantrivs med sina jobb eller har en dålig arbetsorganisation (+10).
- Om byråkraterna har särskilda skäl att lita på eller misstro personen. (Rebeller hos rebellbyråkrater:  $\pm 0$ . Kända brottslingar hos polisen: +10.)

Tid: Som kunskapsfärdighet: en SR. För att övertala: upp till en dag.

**Kejserlig byråkrat:** Har ni licens för den där pistolen?

**Zonk:** Licens?

**Kejserlig byråkrat:** Ni kan knappast ha undgått märka att den här planeten lyder under särskilda krigslagar. Här kan vi inte ha halv-kriminella fraktkaptener som åker omkring och spränger lokalbefolkningen i luften.

**Zonk:** (muttrar något) Hur skaffar man licens?

**Kejserlig byråkrat:** Det har jag ingen aning om!

## FIXARE

Den här färdigheten används när man vill ta kontakt med kriminella personer i den undre världen, köpa olagliga varor eller tjänster, eller anställa någon för att göra något olagligt. (Observera att eftersom Imperiets lagar är starkt förtryckande finns det många saker som är olagliga trots att de moraliskt sett inte alls är fel.)

Svårighetsgraden beror på om varorna eller tjänsterna man vill ha är:

- Mycket enkla (få tag på en advokat, köpa en pistol) — 3–5.
- Enkla (en småtjuv, receptbelagd medicin) — 6–10.
- Medelsvåra (en skicklig ficktjuv, ovanliga kemiska ämnen) — 11–15.
- Svåra (specialist på kassaskåpssprängning, tunga vapen) — 16–20.
- Mycket svåra (en berömd juvelthuv, oregistrerat rymdskepp) — 21–30.

Modifiera svårighetsgraden beroende på:

- Hur sträng övervakningen är. Att hitta kriminella typer i Mos Eisley är lätt ( $\pm 0$ ), att göra det på en planet som lyder under kejserliga krigslagar är svårt (+10).
- Om rollpersonen har varit i området tidigare och har kontakter ( $\pm 0$ ) eller inte. En som ald-





rig varit på platsen tidigare, inte kan språket och inte känner någon får svårare att fixa saker (+10).

- Om den undre världen har något särskilt skäl att lita på eller misstro personen. Den som är känd som en pålitlig skummis har mindre problem ( $\pm 0$ ) än den som är en misstänkt tjallare (+10).

Om färdighetsslaget lyckas har rollpersonen hittat det han sökte. Men att sedan verkligen få det är en annan sak. Det kräver köpslående, övertalning eller något annat sätt att få samarbete.

Tid: från en SR till en dag.

**Ben:** Här finns de flesta bra fraktpiloterna. Men se upp. Det här stället kan vara rätt tufft.

## KULTURKÄNNEDOM

Kännedom om seder, historia, konst och politik hos Imperiets olika mänskliga kulturer.

Tid: en SR.

**Zonk** (viskande): Använder jag den högra gaffeln eller den vänstra

## PLANETSYSTEM

Kunskap om geografi, väder, djurliv, handelsvaror med mera på olika planeter. Används som andra bildningsfärdigheter.

Tid: en SR.

## SPRÅK

Det normala umgängesspråket i Stjärnornas Krigs värld kallas basic. Nästan alla talar det, så det är oftast inga problem att kommunicera. Men det finns delar av galaxen som har ingen eller bara liten kontakt med Imperiet, och kommer man dit kan man få problem. Dessutom finns det vissa primitiva stammar på många planeter, som inte kan basic, och vissa xenomorfers talorgan är inte så konstruerade att de kan använda ett mänskligt språk. (Chewbacca förstår basic men kan inte tala det — han får inte fram de rätta ljuden.)

Färdigheten språk används för att avgöra om en rollperson kan förstå något som sägs på ett annat språk än basic. Det finns två olika sätt att hantera detta:

*Det realistiska sättet som kräver anteckningar:* När någon säger något på ett främmande språk slår du ett färdighetsslag för alla som hör det. Svårighetsgraderna är:

- En lokal dialekt eller slangvariant av basic — 3–5.
- Ett vanligt språk som är besläktat med basic — 6–10.

- Ett vanligt språk — 11–15.
- Ett obskyrt språk som t ex wookiee — 16–20.
- Ett ytterst obskyrt och okänt språk, eller ett språk som medlemmar av rollpersonens art normalt inte kan uttala av fysiska skäl — 21–30.

Om träningsresultatet är högre än svårighetsgraden förstår rollpersonen språket. Låt honom skriva upp språkets namn på sitt rollformulär. Då kommer han alltid att förstå det i fortsättningen.

*Det orealistiska sättet som är enklare:* Trots att folk talar många olika språk i *Stjärnornas Krig*, så förstår de oftast varandra ändå. Han Solo förstår Chewbacca och Greedo utan problem, Luke förstår Jabba the Hutt. När någon säger något på ett annat språk än basic bestämmer du svårighetsgraden utifrån det som sägs:

- Mycket enkelt, som ja eller nej — 3–5.
- Enkelt, som "Jag gillar inte det här stället" — 6–10.
- Medelsvårt, som "Jag vill bara ha lite mynockpastej på min pizza" — 11–15.
- Komplicerat, som "Om jag hade vetat att du redan hade hoppat till hyperrymden skulle jag inte ha försökt öppna luftslussen" — 16–20.
- Mycket komplicerat, som "Endors mantel består till största delen av diorit och fältspat, men uppstigande magmor från den yttre delen av kärnan har åstadkommit vulkaniskt aktiva områden vilkas fördelning över ytan till stor del stämmer med planetens magnetfält" — 21–30.

Ju mer komplicerade eller ovanliga saker den talande försöker säga, desto högre blir svårighetsgraden. Alla som hör det får göra ett färdighetsslag för språk. Med den här metoden har alla en chans att förstå wookieespråket — ibland.

Tid: en SR.

**Greedo:** Oo-ta goo-ta, Solo? (På väg nånstans, Solo?)

**Han Solo:** Ja, Greedo. Jag var faktiskt just på väg att träffa din boss. Tala om för Jabba att jag har pengar åt honom.

**Greedo:** Soam pee-ta-lay. (Det är för sent. Du borde ha betalat honom medan du hade chansen.)

## TEKNOLOGI

Denna färdighet bestämmer vad personen vet om olika slags teknisk utrustning — prestanda, olika modeller, vettiga priser, för- och nackdelar med olika fabrikat, vad en till synes obegripelig apparat är till för, och så vidare.

Tid: en SR.



**Zonk:** Visst. Det är ett General Spacetrronics transportskepp av typ MaKing. Vingarna baktill visar att det är av Janakotyp, licens-tillverkat där. Det ser ut som om de har gjort några ändringar runt kanonportarna — kanske de har bytt till större kanoner. Det kan betyda problem.

## XENOLOGI

Denna färdighet rör kunskap om xenomorfer, det vill säga icke-mänskliga intelligenta varelser. Är rollpersonen själv icke-mänsklig ingår naturligtvis kunskap om människor i den här färdigheten. Kunskaperna kan röra sådant som seder och bruk, hemplaneter, utseende, tänkesätt, osv.

Tid: en SR.

**Luke:** Det verkar vara Sandfolket som gjort det här. Se här, gaffistavar, banthaspår. Men... men jag har aldrig hört talas om att de har anfallit något så stort förut.

**Ben:** Det gjorde de inte heller. Men det är meningen att vi ska tro det. De här spåren går sida vid sida. Sandfolket rider alltid på ett led för att dölja hur många de är.

## ÖVERLEVNAD

Denna färdighet innebär kunskaper om hur man överlever i ogästvänlig terräng — djungel, öken, hav, asteroidbälten, etc. Den kan användas på tre sätt.

För det första kan den användas som alla andra bildningsfärdigheter, när en spelare frågar efter information om någon företeelse i naturen.

För det andra kan man slå för denna färdighet när en rollperson hotas av naturens krafter. Ett lyckat tärningsslag betyder att han reagerar rätt på den annalkande faran — dyker i rymdräkten när trycklarmet går, springer mot vinden vid en skogsbrand, osv. Svårighetsgraden beror på hur stor vana personen har i den aktuella omgivningen:

- Mycket van (Jag har bott här i flera månader) — 3–5.
- God vana — (Jag har åkt den här vägen ett dussin gånger) — 6–10.
- Någon vana (Jag tror jag vet hur jag ska göra) — 11–15.
- Ovan (Är det här din första tripp, grabben?) — 16–20.
- Fullständigt ovan (Nej! Dåligt! Mycket dåligt öppna dörr ute i rymden. All luften åka ut, woosh, fattar du?) — 21–30.





Det tredje sättet att använda överlevnad är för att hitta förnödenheter när man befinner sig i en fientlig miljö. Den som gått vilse i öknen kan använda färdigheten för att hitta vatten — för att bedöma var närmaste oas kan ligga eller var han ska gräva för att hitta vätska, eller hitta växter som man kan pressa saft ur. Även här beror svårighetsgraden på hur van personen är vid omgivningen. Den som är född och upp-vuxen i öknen har givetvis lättare att klara sig där än en turist som just kommit dit för första gången.

Låt spelarna få nytta sina egna kunskaper också. Om du säger "Ni hör en kraftig smäll, som om skeppet hade krockat med något, och genast börjar en larmsignal att tjuta", och en spelare genast säger "Jag springer efter min rymddräkt", så bör du inte tvinga honom att slå för överlevnad. De spelare som *inte* reagerade får däremot slå för att se om de gör likadant eller bara står och tvekar. På samma sätt, om någon är vilse i öknen och spelaren beskriver ett möjligt sätt att hitta vatten, behöver du inte heller slå för överlevnad. Spelarna måste känna att de har kontroll över sina rollpersoner.

Men om det beskrivna sättet att hitta vatten verkar knasigt bör du kräva ett tärningsslag. Och om du själv inte har en aning om hur man klarar sig i en snöstorm, så låt spelaren slå och "hitta på nånting", även om *du* tror att det är omöjligt att överleva.

Tid: en SR för kunskap eller reaktion på analkande fara, en timme när man söker efter förnödenheter.

**Avdankad Jedi:** Finns det inte en enda bar på flera kilometers håll?

**SL:** Tyvärr inte.

**Avdankad Jedi:** Okej, jag vill använda min Överlevnad för att få tag på sprit.

**SL:** Överlevnad?

**Avdankad Jedi:** Ja, det står här att man kan använda den för att hitta förnödenheter som man måste ha för att överleva.

**SL:** Men jag tror inte...

**Avdankad Jedi:** Om jag inte får en sup snart så döör jag.

## 2.7.3 Mekanik

### FORDONSKÖRNING I ALLMÄNHET

Många mekaniska färdigheter används för att köra olika fordon, beroende på dess typ.

Vilken rollperson som helst som kommer

från en tekniskt avancerad civilisation (i praktiken alla utom en Ewok eller Lantis) kan starta och köra ett fordon utan särskilda svårigheter. Så länge han inte försöker köra i svår terräng eller göra några extrema manövrer behöver man inte slå några färdighetsslag.

Ett färdighetsslag blir däremot nödvändigt när föraren försöker göra något farligt eller svårt. Svårighetsgraden beror givetvis på hur farlig eller svår handlingen är.

- Mycket lätt (klara en skarp kurva i normal fart) — 3–5.
- Lätt (klara en skarp kurva i hög fart) — 6–10.
- Medelsvårt (följa efter ett annat fordon som plötsligt gör en skarp sväng i hög fart) — 11–15.
- Svårt (förfölja en fräsare i en vild jakt genom Endors skogar) — 16–20.
- Mycket svårt (flyga *Millennium Falcon* i hög fart genom ett asteroidbälte och samtidigt undvika både fientlig eld och kollision med asteroider) — 21–30.

Misslyckande betyder att manövern inte lyckas. Beroende på omständigheterna kan det innebära allt från att fordonet avviker från den tänkta kursen till att man krockar med något (se B4.5 om följderna av en krock).

## JAKTER

Det finns många spännande jaktscener i filmerna, och så bör det också vara i rollspelet. När ett fordon förföljer ett annat bör du först avgöra om avståndet mellan dem är *kort*, *medellångt* eller *långt*. Ofta är det bekvämt att låta dessa avstånd sammanfalla med räckvidden hos de vapen som folk i fordonen använder (om de skjuter på varandra), men eftersom olika vapen har olika räckvidd går det inte alltid att göra så.

Alla fordon har en hastighetsnotering. I *Encyclopedia Galactica* hittar du hastighets-TN för alla fordon som beskrivs. Hastighetsnoteringar fungerar som vanliga tärningsnoteringar, siffrorna anger hur många tärningar man ska slå.

Under en jakt gör du så här: slå färdighetsslag för fordonens förare. Slå också hastighetslag för fordonen, och addera resultaten av de båda slagen för vart och ett av fordonen.

**Exempel:** Zonk svor till, svängde om fräsaren brant och susade in genom en trång, brant ravin. Framför honom lyste de tre solarna intensivt och bländande. Bakom honom kom stormsoldaten vinande runt kurvan. Zonk gjorde sitt yttersta för att skaka honom av sig. Stormsoldatens TN för att köra fräsarcykel är 3T, Zonks är 3T+2. Bådas fräsare har 2T i hastighets-TN. Stormsoldaten får 10 på färdighetsslaget och 8 på hastighetsslaget, sammanlagt 18. Zonks resultat blir 16 och hans fordots



7, sammanlagt 23. Zonk såg sig om över axeln. Det verkade som om han dragit ifrån soldaten. Kanske han skulle klara sig.

Om den jagandes sammanlagda tärningsresultat är högre än den jagades lyckas han minska avståndet ett "snäpp" — från långt till medellångt till kort. Om den jagades resultat är högre ökar avståndet med ett snäpp — från kort till medellångt till långt. Om den jagades resultat blir högst och han redan är på långt avstånd, har han kommit undan.

Om fordonen befinner sig på kort avstånd och den jagande får högst resultat betyder det att han kommit upp jämsides med den jagade. Då kan den ene eller båda förarna använda sina fordon för att preja den andre och försöka få honom att krascha (detta gäller inte rymdskepp). Att försöka preja betraktas som en extra färdighetsanvändning (eftersom man samtidigt måste hålla fordonet på rätt köl och kurs) och medför avdrag på 1T på alla färdighetsslag under den stridsrundan.

Den som blir utsatt för ett prejningsförsök måste göra motstånd genom att slå för sin färdighet att köra fordonet. Svårighetsgraden för detta tärningsslag är lika med resultatet av angriparens tärningsslag för att preja.

**Exempel:** Den heta dagen verkade aldrig ta slut. Zonk förbannade sin otur när stormsoldatens fräsarcykel kom upp jämsides. De flög fram genom en labyrinth av raviner och trånga dalgångar, med ideliga förgreningar åt båda hållen. Zonk måste hela tiden koncentrera sig för att inte flyga rakt in i någon bergvägg eller klippformation. Soldaten petade till sina sidoreglage och hans höj smällde in i Zonks med en duns som var nära att välta honom. "Nåja, jag kan väl också vara med och leka den leken" tänkte Zonk. Zonk försöker fortfarande öka avståndet.

Följande kräver alltså färdighetskast:

- Att köra fordonen i svår terräng
- Att försöka åka ifrån den andre
- Att försöka preja den andre
- Att undvika att bli prejad

Varje SR måste både Zonk och soldaten klara svårighetsgraden 5 för att inte köra in i en bergvägg. Dessutom försöker båda preja den andre, och båda försöker undvika att bli prejade. Det betyder att båda sammanlagt använder sin färdighet på att köra repulsordrivna fordon tre gånger per SR, så soldatens TN blir 1T och Zonks 1T+2.

Först avgör vi om soldaten lyckas hålla farten eller om Zonk drar ifrån. Soldatens fräsare har hastighetsnoteringen 2T, plus hans TN för att köra (1T efter avdrag) — sammanlagt 3T. Han slår 13. Zonk slår 3T+2 (färdighets-TN plus hastighets-TN) och får 10. Eftersom solda-

tens resultat var högre lyckas Zonk inte köra ifrån honom.

Sedan slår vi för "attackerna". Soldaten slår 1T och får 4, Zonk slår 1T+2 och får 7. Men innan vi kan veta om någon attack lyckas måste vi slå för båda förarnas försök att undvika den andres prejning.

Svårighetsgraden är 5 för båda. Men stormsoldatens faktiska svårighetsgrad blir 12 eftersom vi lägger till det Zonk fick på sin "attack", alltså 7. Nu måste soldaten slå 12 eller mer med 1T — vilket är omöjligt, så här har vi en tillknycklad soldat. Zonks modifierade svårighetsgrad blir 9 (5 plus soldatens attack på 4). *Oj! Krunch!* Det går inte att slå 9 med 1T+2 heller. Dags att slå upp kollisionstabellen för att se vad som händer med de båda förarna.

Beskriv jakten så levande som möjligt för spelarna. Om den blir enformig kan du hitta på hinder och faror som gör den mer spännande. Reglerna för jakter är ganska abstrakta, därför måste du fylla på med din beskrivning så att det känns verkligt.

## RIDNING

Det finns många olika djur som man kan rida på. Till skillnad från maskiner har djur en egen vilja och är inte alltid glada åt att man rider på dem. Alla riddjur har en trilskenotering — ett mått på hur mycket djuret tenderar att trilskas. Varje gång någon sitter upp på ett riddjur slår man tärningar för djuret och för rollpersonens färdighet i ridning. Blir ryttarens resultat högst lyckas han kontrollera djuret och få det att göra som han vill. Blir djurets resultat högre springer det iväg dit det självt vill, eller stegrar sig och försöker kasta av ryttaren. Så fort det händer något som kan skrämma djuret — eldgivning, explosioner, plötsliga ljud och rörelser — är det dags att slå för ridning kontra trilskan igen.

Färdigheten Ridning används också för att kontrollera djuret vid svåra manövrer eller under jakter, precis som färdigheter på att köra olika fordon. Då rör det sig om ett slag utan motstånd.

Alla riddjur har också en hastighetsnotering som används vid jakter, precis som för mekaniska fordon.

Tid: en SR.

## SKEPPSARTILLERI

Används för att skjuta med kanonerna ombord på ett rymdskepp (se B5.7).

Tid: en SR.

## PILOT

Används för att flyga rymdskepp (se B5).

Tid: en SR.



**ENERGISKÖLDAR**

Används för att sköta energisköldarna ombord på ett rymdskepp; se reglerna för strid mellan rymdskepp (se B5.7).

Tid: en SR.

**KÖRA REPULSORDRIVNA FORDON**

Används för att köra alla repulsordrivna fordon — fräsare, landfräsare, flygpråmar och övriga luft-, land- och vattengående fordon som använder antigravitation (repulsorer).

Tid: en SR.

**KÖRA SPECIELLA FORDON**

Om en spelare vill att hans rollperson ska kunna köra ett ovanligt fordon, t.ex. en pansarklivare, en hjulbil eller en zeppelinare, räknas varje sådant fordon som en separat Köra-färdighet.

Tid: en SR.

**ASTROGATION**

Astrogation är rymdens motsvarighet till navigation. Färdigheten används för att ta ut kursen från ett stjärnsystem till ett annat. Se vidare reglerna för astrogation (se B5.5) för fler detaljer.

Tid:

- En minut när man vet sin egen position och följer en normal trad där koordinaterna i hyperrymden redan finns uträknade (kan reduceras till en SR i nödfall).
- Ett par timmar när man vet sin egen position men vill resa till en ny eller okänd destination vars koordinater man måste räkna ut med hjälp av navdatorn.
- En dag när man är tvungen att avläsa instrumenten för att räkna ut sin egen position och sedan beräkna koordinaterna i hyperrymden.

**2.7.4 Iakttagelseförmåga****ATT MÄRKA SAKER**

När det händer något i spelet som är svårt att upptäcka eller som en rollperson lätt kan missa, och du vill veta om han eller hon lägger märke till det, slår du för Iakttagelseförmåga.

Här är det ofta viktigt att SL slår tärningarna: annars förstår ju spelarna att det finns något att se som de har missat, och det bör de inte få reda på eftersom deras rollpersoner inte kan veta det.

Svårighetsgraden beror på hur lätt det är att upptäcka det som händer:

- Mycket lätt (en stormsoldat skjuter mot dig bakifrån men missar): 3–5.
- Lätt (någon ropar ditt namn från andra sidan rummet i den stökiga och högljudda baren i Mos Eisleys rymdhamn): 6–10.
- Medelsvårt (en vakt tio meter från dig stoppar flera gånger på sig tio-kredit-sedlar som han får av en annan person han talar med): 11–15.
- Svårt (ett svagt klick när stormtrupperna som ligger i bakhåll tjugo meter bort osäkrar sina vapen): 16–20.
- Mycket svårt (du sitter vid en lägereld mitt i natten och en ekorre springer förbi utanför skenet från elden): 21–30.

**ÖVERTALNINGSFÄRDIGHETER**

Flera färdigheter som hör till Iakttagelseförmåga — Köpslå, Ledarskap och Bluff — går ut på att övertala eller övertyga SLP. Köpslå används t ex för att övertala en SLP att sälja eller köpa något på rollpersonens villkor.

När en speляres rollperson förhandlar med





en annan spelares rollperson använder man inte de här färdigheterna. Då får spelarna själva fatta sina beslut. Om rollpersonerna kunde använda färdigheterna mot varandra skulle en spelare kunna bestämma vad en annan spelares rollperson gör, och det vore inte bra.

## ANDRA FÄRDIGHETER

Skapa nya färdigheter om en spelare vill lära sig ett speciellt sätt att använda sin iakttagelseförmåga (t ex för att känna igen olika djurspår eller olika fåglars sång).

## BLUFF

Bluff används för att övertala en SLP att göra något som egentligen strider mot hans egna intressen eller att dra en trovärdig lögn. Det kan också handla om att bluffa sig förbi misstänksamma vakter och liknande. Ibland slår man blå dunster i ögonen på "offret" med hjälp av felaktig logik och argument som låter vettiga men egentligen inte är det. Ibland tar sig bluffen formen av en överenskommelse: "gör det här åt mig så ska jag göra det där åt dig" — men i en bluff har man ingen avsikt att hålla sin del av överenskommelsen.

Svårighetsgraden beror på hur sannolikt det är att "offret" tror rollpersonen:

- Mycket lätt (din egen farmor): 3–5
- Lätt (en naiv tonåring, som Luke i början av den första filmen): 6–10
- Medelsvårt (en soldat som inte har direkta order mot det man vill göra): 11–15
- Svårt (en tullinspektör): 16–20
- Mycket svårt (en slipad gangsterboss som Jabba): 21–30

Modifiera svårighetsgraden beroende på:

- Om "offret" har goda skäl att lita på rollpersonen ( $\pm 0$ ) eller att misstro eller ogilla honom (upp till +10).
- Om det man vill ha gjort är särskilt riskabelt, farligt eller arbetsamt (+10 om man riskerar livet).

Om rollpersonens tärningsresultat blir högre än svårighetsgraden går "offret" på bluffen. Du kan tolka resultatet som ett mått på graden av framgång: om det är mycket högre än svårighetsgraden kanske den bluffade erbjuder sig att hjälpa till ännu mer och kanske aldrig anar att han blivit lurad. Om resultatet är nära svårighetsgraden kanske den bluffade fortsätter att tvivla eller plötsligt upptäcker att han blivit lurad, just som rollpersonen är på väg därifrån.

**OBS:** Det går att bluffa stormtrupper.

**Avancerade spelledare:** Tänk på att bluffsituationer vinner på att rollspelas. Försök ta hänsyn till hur spelaren framställer sin bluff.

**Tid:** Från en SR till flera minuter, beroende på hur lång tid det tar att förklara situationen

och lägga fram bluffen för SLPn. **Exempel:** "Oj, titta där!" (en SR), "Jag behöver hjälp. Mina vänner sitter fångna hos den vidrige Thanos Dree, som du säkert vet är efterlyst av Imperiet, med en belöning på tio tusen krediter. Så du förstår att..." (fem minuter).

*En misslyckad bluff:*

**Han Solo:** Eh... vi hade lite problem med ett vapen. Men... allt är bra nu. Vi mår bra. Vi mår bra här nere nu, tack. Hur mår ni?

**Röst i telefonen:** Vi skickar en patrull.

**Han Solo:** Eh... eh, negativt, negativt! Vi har... en reaktorläcka här. Stor läcka, mycket farligt. Ge oss några minuter att tätta den...

**Röst i telefonen:** Vem är ni? Vad är ert nummer?

**Han Solo** (skjuter sönder telefonen): Det var ändå ett rätt trist samtal...

## KÖPSLÅ

Detta är en övertalningsfärdighet som används när en rollperson förhandlar med en SLP. Vanligtvis handlar det om att köpa eller sälja något, och man diskuterar priset. Men färdigheten kan också användas vid diplomatiska förhandlingar eller för att muta någon, osv.

Eftersom det alltid är minst två personer som köpslår betraktar vi det här som en handling med motstånd. Den som slår högst "vinner" diskussionen, vilket bör resultera i att han får ett bättre pris eller större fördelar än den andre.

Om det föremål man försöker köpa eller sälja finns med på prislistan räknas det listade priset som "normalpris". Jämför tärningsresultaten:

- Rollpersonen slår minst tre gånger högre än SLPn: Priset blir hälften av det normala.
- Rollpersonen slår minst två gånger högre än SLPn: Priset blir 25% lägre än normalt.
- Rollpersonen slår högre än SLPn, men inte dubbelt så högt: Priset blir något lägre än normalt: dra av några krediter eller högst 10%.
- Båda slår lika: Priset blir precis det normala.
- SLPn slår högre än rollpersonen, men inte dubbelt så högt: Priset blir något högre än normalt: lägg på några krediter eller högst 10%.
- SLPn slår minst två gånger högre än rollpersonen: Priset blir 50% högre än normalt.
- SLPn slår minst tre gånger högre än rollpersonen: Priset blir dubbelt så högt som normalt.

**Exempel:** En rollperson går in i en affär och vill köpa en komlänk. Normalpriset är 100 krediter, och försäljaren (SLP) slår 10.



Om rollpersonen slår: blir priset:	
30 eller mer	50 krediter
20–29	75
11–19	90
10	100
6–9	110
4–5	150
3 eller mindre	200

Färdigheten påverkar bara priset och betyder inte att affären är avslutad. Tycker man att det blir för dyrt kan man alltid låta bli att köpa.

Ibland vill rollpersonerna muta någon. Då använder man färdigheten Köpslå eftersom den ger ett mått på hur bra man är på att övertala folk att göra som man vill. Svårighetsgraden beror på den mutades samhällsställning och ekonomiska situation — det är svårare att muta en rik och mäktig general än en fattig och maktlös kontorist.

- Mycket lätt (korrumperad lägre tulltjänsteman): 3–5.
- Lätt (receptionist på ett snobbigt hotell): 6–10.
- Medelsvårt (normal tjänsteman): 11–15.
- Svårt (kejserlig tjänsteman): 16–20.
- Mycket svårt (hög officer i Imperiets flotta): 21–30.

Dessa svårighetsgrader bör modifieras beroende på *hur riskabelt* det är som man vill att den mutade ska göra:

- Ingen risk (hotellstäderska som släpper in någon i en annans rum): -10
- Låg risk (telefonist som lämnar ut ett hemligt telefonnummer): -5
- Normal risk (Vakt som släpper in obehöriga på förbjudet område):  $\pm 0$
- Hög risk (tjänsteman som förfalskar ett intyg): +10
- Mycket hög risk (officer som lämnar ut militära hemligheter): +20

Dessutom måste svårighetsgraden modifieras beroende på *hur mycket pengar* man erbjuder. Vi räknar med att det finns en "normalstorlek" på en acceptabel muta för varje typ av person:

- Korrumperad lägre tjänsteman: 100 krediter.
- Receptionist på ett snobbigt hotell: 250 krediter.
- Normal tjänsteman: 1000 krediter.
- Kejserlig tjänsteman: 10.000 krediter.
- Hög officer i Imperiets flotta: 50.000 krediter.

Dessa summor är alltså vad man utgår ifrån. Om man fördubblar summan halveras svårighetsgraden. Halverar man summan fördubblas svårighetsgraden. Avrunda alla udda tal nedåt.

**Exempel:** Zonk Garnet försöker muta planetens tullchef att se mellan fingrarna med en last av förbjudna böcker (Imperiet har naturligtvis förbjudit alla bra böcker...). SL bestämmer att tullchefen är en normal tjänsteman (SG

15), att risken är normal ( $\pm 0$ ) och att normalbeloppet är 1000 krediter.

Om Zonk erbjuder	blir svårighetsgraden
125 krediter	120
250 krediter	60
500 krediter	30
1000 krediter	15
2000 krediter	7
4000 krediter	3
8000 krediter	1

Det är roligast att rollspela ett utförsök. Låt spelaren framställa sin begäran och tala om hur mycket han erbjuder, medan du spelar den som utsätts för utförsöket.

Du behöver inte följa reglerna här ovan om du inte vill: det kan t ex hända att just den här personen är alldeles extremt hederlig och helt enkelt inte går att muta. Det kan också hända att just den här kejserlige officeren är korrumperad och gärna tar emot mutor. Eller han kanske är i ekonomiska svårigheter och säljer sig billigt.

**OBS:** Stormtrupper går inte att muta (se B7.4.1).

Tid: en minut.

**C3PO:** Den mäktige Jabba hälsar dig välkommen och tänker med glädje betala belöningen på 25.000.

**Boushh** (på ubesiska): Jag vill ha 50.000. Inte mindre.

**C3PO:** 50.000, inte mindre.

## LEDARSKAP

Används för att få en eller flera SLP att lyda en order eller uppmaning. Den som har hög Ledarskaps-TN kan lätt ta befälet i kritiska situationer och få andra att samarbeta utan protester.

Svårighetsgraden beror på hur de andra personerna betraktar den som ger order:

- SLPna har starka skäl att lyda (stormsoldater som tror att du är ett befäl): 3–5.
- SLPna har skäl att lyda (ett gäng rebeller som inte är personligt bekanta under en attack från Imperiet): 6–10
- SLPna har inget skäl att vägra lyda (en folkmassa vid en trafikolycka): 11–15.
- SLPna är skeptiska eller misstänksamma (en grupp ewoker som bär dig genom skogen, bunden vid en trädgren): 16–20.
- SLPna har mycket starka skäl att vara misstänksamma (stormtrupper när du är klädd i Alliansens uniform): 21–30.

Om användaren slår högre än eller lika med svårighetsgraden gör de andra som han säger åt dem. Som vanligt kan SL tolka tärningsresultaten: ett mycket högt resultat betyder omedelbart, entusiastiskt samarbete. Ett resultat



som ligger precis över gränsen för att lyckas kan betyda att folk lyder för ögonblicket, men kanske ifrågasätter personens ledarskap senare. (Hmm... jag visste inte att det fanns någon major Garnet på den här basen. Vad är det som pågår här egentligen?)

Ledarskap fungerar bara på SLP och kan inte användas för att få andra spelarroller att lyda. Spelarna måste få ha kontroll över vad deras rollpersoner gör.

Vidare kan man inte befalla folk att göra vad som helst. SL bör öka svårighetsgraden betydligt om någon ger uppenbart vansinniga order, t ex befäller en skvadron stormtrupper att dansa hambo (+10), eller ger dem order att skjuta på andra stormtrupper (+15).

Tid: en SR.

*Varför ledarskap inte kan användas på spelarroller:*

**Yoda:** Om du ger dig av nu kunde du hjälpa dem. Men du skulle förstöra allt de har kämpat för.

**Luke:** Men jag kan bara inte lämna dem att dö!

## SMYGA

Slå för smyga när en rollperson försöker gömma sig, kamouflera ett föremål, förklä sig så att han inte blir igenkänd, smyga förbi någon eller på något annat sätt undvika att bli upptäckt. Om det inte finns någon som aktivt söker efter den som smyger eller gömmer sig fastställer man en svårighetsgrad:

- Mycket lätt (gömma sig i en kamouflerad koja djupt inne i skogen på planeten Endor): 3–5.
- Lätt (gömma sig för sandfolket i en klippskreva på Tatooine): 6–10.
- Medelsvårt (gömma sig i en portgång på en gata i Mos Eisley): 11–15.
- Svårt (gömma sig bakom en kraftpelare på Dödsstjärnan när stormtrupperna vet att det finns inkräktare ombord): 16–20.
- Mycket svårt (gömma sig mitt ute på en glaciär på planeten Hoth mitt på dagen i klart väder, utan någonstans att ta skydd på flera kilometers håll): 21–30.

Om någon aktivt söker efter den som försöker smyga eller gömma sig använder man Smyga på samma sätt som färdigheten Ducka — tärningsresultatet ökar svårighetsgraden för motståndaren, dvs den som söker (se nedan).

Tid: en SR.

**Officer** (till Vader): Det finns ingen ombord, sir. Enligt loggboken övergav besättningen skeppet alldeles efter starten. Det måste vara ett lockbete, sir. Flera av flyktkapslarna har avfyrats.

## SPEL

Med den här färdigheten kan man öka sina chanser att vinna i spel, både om man spelar ärligt och om man fuskar.

Det finns två huvudtyper av spel: sådana som är helt slumpartade (som att slå tärningar) och sådana där spelarnas skicklighet har betydelse (som poker). Om några rollpersoner och/eller SLP spelar ett helt slumpartat spel och ingen fuskar är det bara att slå en tärning för varje deltagare. Högst resultat vinner.

Spelar man ett skicklighetsspel (utan att fuska) använder man spel-TN, och högst resultat vinner.

Den som fuskar vinner automatiskt. För att avgöra om någon märker fusket använder man också spel-TN — den som får högre resultat än fuskaren har märkt fusket. Är det flera som fuskar använder man spel-TN för att avgöra vilken av dem som vinner.

Tid: en minut.

**Lando:** Är det nån som har lust att... eh... spela kort?

## SÖKA

Används när man försöker hitta någon eller någonting. När den (eller det) man letar efter inte aktivt försöker gömma sig (eller är kamouflerat) fastställer man en svårighetsgrad som beror på hur mycket man vet:

- Mycket lätt (du vet nästan exakt var det sökta finns): 3–5.
- Lätt (du vet ungefär var det sökta finns): 6–10.
- Medelsvårt (din information om det sökta är några dagar gammal): 11–15.
- Svårt (du följer ett kallt spår, din information är veckor eller månader gammal): 16–20.
- Mycket svårt (ingen har sett det sökta på åratal): 21–30.

Om den man söker gömmer sig adderar man den gömdes tärningsresultat för färdigheten Smyga till svårighetsgraden (precis som tärningsslaget för ducka ökar svårighetsgraden för den som skjuter med eldvapen). Är det ett föremål som är kamouflerat eller gömt måste man veta tärningsresultatet för den som kamouflerade eller gömde det.

Tid: en SR när man försöker hitta något som finns i ens omedelbara närhet (t ex upptäcka ett bakhåll). Använder man färdigheten för mer omfattande detektivarbete kan det ta allt från några minuters arbete vid en dator till flera dagar för att spåra folk som kan ge information.

**Stormsoldat** (till bartender): Okej, vi ska kolla det.



## 2.7.5 Styrka

### ANDRA FÄRDIGHETER

Hitta på nya färdigheter om någon vill lära sig att använda sin styrka på ett speciellt sätt som inte täcks av någon annan färdighet (t ex att bli bättre på armbrytning).

### KLÄTTRA/HOPPA

Slå för denna färdighet när någon försöker hoppa över en bred spricka i marken, klättra upp i ett träd eller uppför en vägg eller bergssida, eller hoppa upp och gripa tag i någonting. Svårighetsgraden beror på hur avancerade manövrer man vill utföra:

- Mycket lätt (ta sig fram på repstegar och repbroar i ewok-byn utan att snubbla): 3–5
- Lätt (hoppa över från ett hus till ett annat när man flyr över taken i en stad): 6–10
- Medelsvårt (hoppa upp och gripa tag i landgången just när skeppet håller på att lyfta): 11–15
- Svårt (svinga sig över ett schakt i Dödsstjärnan hängande i ett rep med en prinsessa i famnen): 16–20
- Mycket svårt (klättra upp ur en karbonfrys innan mekanismen startar): 21–30

Tid: en SR

### LYFTA

Används för att lyfta eller bära tunga föremål. Svårighetsgraden beror på hur mycket föremålet väger:

- Mycket lätt (sätta på sig en 30 kilos ryggsäck): 3–5
- Lätt (lyfta en R2-robot): 6–10
- Medelsvårt (bära en 30 kilos ryggsäck tio kilometer): 11–15
- Svårt (bära en medvetlös människa en kilometer): 16–20
- Mycket svårt (lyfta bort ett X-vingat jakt-skepp som fått motorfel och landat på din fot): 21–30

Tid: en SR

### UTHÅLLIGHET

Denna färdighet ger ett mått på personens förmåga att uthärda hårt arbete eller svåra yttre förhållanden. Gör ett tärningsslag när någon anstränger sig hårt under lång tid. Svårighetsgraden beror på ansträngningen:

- Mycket lätt (springa 100 meter, klara en hel dags normalt arbete): 3–5
- Lätt (springa en kilometer, klara en dags hårt arbete): 6–10
- Medelsvårt (springa tio kilometer, klara en

dags mycket hårt arbete): 11–15

- Svårt (återhämta sig snabbt efter karbonfrysning): 16–20
- Mycket svårt (simma flera kilometer i iskallt vatten): 21–30

Man kan också slå för uthållighet när rollpersoner utsätts för extrem kyla eller värme.

Den som misslyckas med ett uthållighetsslag blir *utmattad*. En utmattad persons TN för alla grundegenskaper och färdigheter reduceras med 1T tills han har haft möjlighet att vila ordentligt.

**OBS:** Tråka inte ut spelarna genom att kräva uthållighetsslag alltför ofta. Alla rollpersoner i *Stjärnornas Krig* är hjältar och klarar av en massa saker som skulle trötta ut normala människor. Uthållighetsslag behövs bara när man gör något som verkligen är utöver det normala.

Tid: från en SR till en dag.

### SIMNING

Vi räknar med att alla rollpersoner kan simma. Därför behövs inget tärningsslag när någon tar en kort simtur i lugnt väder. Men om man simmar under svåra förhållanden eller mycket långt, krävs ett tärningsslag. Sätt en lämplig svårighetsgrad:

- Mycket lätt (simma med kläderna på i lugnt vatten): 3–5
- Lätt (simma med kläderna på när det går meterhöga vågor): 6–10
- Medelsvårt (simma iland när tidvattnet är på väg ut): 11–15
- Svårt (simma över en strid flod): 16–20
- Mycket svårt (simma med kläderna på i en storm med höga vågor och skyfall): 21–30

Blir tärningsresultatet lägre än svårighetsgraden börjar simmaren att drunkna. Slå 2T varje SR för att se om han dör, precis som man gör när någon är dödligt sårad (se B4). Den drunknande är emellertid inte dödligt sårad och behöver ingen särskild medicinsk hjälp om han räddas.

Någon kan försöka rädda den som håller på att drunkna. Han slår då två slag för färdigheten Simning — ett för att simma själv och ett för att rädda den andre. Eftersom färdigheten används två gånger reduceras TN med 1T (se A2.1.10). Svårighetsgraden för att rädda någon är alltid 15. Den som lyckas med båda tärningsslagen har räddat den drunknande.

Tid: en SR.

### SLAGSMÅL

Denna stridsfärdighet används när man slåss utan vapen (se reglerna för strid, kapitel B3).

Tid: en SR



## 2.7.6 Teknik

De flesta tekniska färdigheter används för att reparera saker. Svårighetsgraden beror på hur svårt skadad maskinen eller apparaten är.

Alla fordon har en skrov-TN. Den används på samma sätt som en rollpersons styrka när någon anfaller fordonet (se B3.4.3). Men skadorna är lite annorlunda:

- Bedövad = lätta skador. Fordonet fortsätter att fungera som förut. Svårighetsgrad för reparation: 10.
- Sårad = medelsvåra skador. Fordonets hastighets-TN reduceras med 1T. Svårighetsgrad för reparation: 20
- Utslagen = svåra skador. Fordonet upphör att fungera. Föraren måste klara ett färdighetsslag för att undvika en krasch när fordonet stannar/störtar (normal svårighetsgrad för detta är 10). Svårighetsgrad för reparation: 30
- Dödligt sårad = förstört. Fordonet är totalförstört och kan inte repareras.

Skroven på rymdskepp följer en annan skala än markfordon (se B5.9).

När någon skjuter på ett föremål som varken är en person eller ett fordon kan du använda följande system för att avgöra dess skrov-TN: 1T om det är mycket ömtåligt, 2T för normala, icke bepansrade föremål, 3T eller mer om föremålet är bepansrat eller mycket stort. Skador räknas som för fordon.

Modifiera svårighetsgraden beroende på vilken utrustning reparatören har tillgång till:

- Reparationen sker i en riktig verkstad där man har tillgång till alla upptänkliga hjälpmedel, verktyg och reservdelar: -10.
- Nödvändiga verktyg och reservdelar finns tillgängliga: ±0.
- Reparationen sker utan de rätta reservdelarna och med endast ett fåtal verktyg, eller under svåra yttre förhållanden (utomhus i kyla, regn och blåst, eller i vakuumdräkt utanför ett rymdskepp): +10.

Är man mycket skicklig eller har stor tur kan det gå snabbt att reparera även svårt skadade föremål. Det tar 15 minuter att använda en reparationsfärdighet vid första försöket. Slå för färdigheten 15 minuter efter att arbetet påbörjades. Om resultatet visar att man lyckats reduceras skadorna en nivå (från *svåra skador* till *medelsvåra skador*, till *lätta skador*, till *inga skador*). Efter ytterligare 15 minuter slår man igen. Det innebär att det tar *minst* 45 minuter att helt laga något som har svåra skador. Men en så snabb reparation förutsätter att man klarar alla tärningsslagen i följd.

(I en krissituation kan man naturligtvis nöja sig med att återställa föremålet till "lätta ska-

dor" eftersom det fungerar som vanligt då, eller till och med till "medelsvåra skador" eftersom det faktiskt går att använda det då — om än med nedsatt funktion.)

Om ett tärningsslag misslyckas betyder det inte att allt är förlorat, bara att reparationen kommer att ta mycket längre tid. Man har inte lyckats reparera allt som behövs för att minska skadorna en nivå, men det arbete man gjort har i alla fall lagat *en del* av det som var trasigt. Dra av tärningsresultatet från svårighetsgraden. Det som blir kvar är svårighetsgrad vid nästa försök.

**Exempel:** Zonk Garnets skepp, Dorion Discus, fick medelsvåra skador när det anfölls av okända xenomorfa skepp. Zonk försöker reparera det. Svårighetsgraden är 20. Zonks TN för att reparera rymdskepp är 2T+2. Efter de första 15 minuterna slår man för att se hur reparationen gick. Resultatet blir 8. Skeppet är fortfarande medelsvårt skadat, men Zonk har lagat 8 av de 20 svårighetspoängen. Nästa gång Zonk slår för att reparera blir svårighetsgraden bara 12.

Efter ett misslyckande måste man dock ägna en hel dag åt att reparera innan man får göra ett nytt tärningsslag.

**Exempel:** Zonk suckar; det här problemet kommer att ta tid att fixa. Han ägnar en hel dag åt reparationerna och slår igen. Suck! Ännu en åtta. Dorion Discus är fortfarande medelsvårt skadat, men efter ytterligare en dags arbete kan Zonk slå igen och nu är svårighetsgraden nere i 4. Han slår 9. Nu har skeppet inte längre "medelsvåra skador" utan bara "lätta skador", och svårighetsgraden för att reparera det till "inga skador" är 10. Eftersom det senaste tärningsslaget lyckades kan Zonk försöka igen efter 15 minuter.

Misslyckas man tre gånger i rad betyder det att personen inte kan reparera maskinen. Hans kunskaper, tillgång på reservdelar och/eller verktyg, är inte tillräckliga. Endast en verkstad med kvalificerade professionella reparatörer kan göra det.

SL kan tolka tärningarna: om resultatet blir mer än dubbelt så högt som svårighetsgraden kan personen ha lyckats reparera två skadenivåer på en gång. Ligger resultatet nära svårighetsgraden kan SL psyka spelaren lite: "Skeppet fungerar igen, förutom ett mystiskt skramlande ljud från fusionsgeneratorerna. Antagligen inget att bry sig om."

## FLERA SOM SAMARBETAR

Vad händer om flera rollpersoner hjälps åt att reparera en maskin? Slå tärningar för alla som hjälper till, precis som ovan, men använd enbart det högsta tärningsresultatet.

**Exempel:** På nästa resa råkar Dorion Discus



ut för en meteoritstorm och blir åter skadat. SL talar om för Zonks spelare att fusionsgeneratorerna har slutat fungera, och han hade tur som undgick att få ett hål i skrovet. Svårighetsgraden är 20 igen (medelsvåra skador). Tursamt nog har Zonk med sig sin vän wookieen Nagraoao den här gången. Nagraoaos reparations-TN för rymdskepp är 4T. Både Zonk och Nagraoao slår för att reparera. Zonk får 9, och Nagraoao får 19! Det betyder att de inte lyckades reducera skadenivån, men Nagraoao reducerade svårighetsgraden till 1. Zonks 9 påverkar inte reparationen eftersom man endast använder det högsta resultatet. Nu måste kompanjonerna ägna en hel dag åt arbetet innan de får slå igen, men nästa gång kan de helt enkelt inte misslyckas. Tyvärr hinner de inte så långt innan en larmsignal ljuder. Okända xenomorfa skepp nalkas — och de verkar inte ha några vänliga avsikter...

## ANDRA FÄRDIGHETER

Om en spelare vill ge sin rollperson särskild färdighet på att reparera något som inte täcks av andra färdigheter (t ex dammsugare eller gammalmodiga propellerflygplan) kan han skriva det som en ny färdighet på en tom rad.

Hans TN för den nya färdigheten är lika med hans teknik-TN. Den kan ökas på samma sätt som andra färdigheter.

När en person utan speciell färdighet försöker reparera något som inte täcks av de vanliga reparationsfärdigheterna använder man hans teknik-TN.

Tid: femton minuter vid första försöket, en dag om man misslyckades med det föregående försöket.

## DATORER

Denna färdighet kan användas både för att reparera datorer och för att programmera dem. Dessutom innebär den att man har kunskaper om datasäkerhet och hur man tar sig in i datorsystem som skyddas av lösenord och liknande.

När någon försöker ta sig förbi en dators säkerhetssystem beror svårighetsgraden på vilken typ av dator det är fråga om, eftersom datorer i regel har mer komplicerade skydd ju hemligare uppgifter de innehåller:

- Offentliga data (bibliotekets lånedator, ditt eget bankkonto): 3–5.
- Lätt åtkomliga data (en tidnings prenumerantregister): 6–10.
- Privata data (sjukhusjournaler, polisens straffregister): 11–15.
- Hemliga data (ett företags eller en regerings arkiv): 16–20.
- Topphemliga data (Kejserliga flottans strategiska planeringsdator): 21–30.

Den som lyckas slå högre än eller lika med svårighetsgraden kommer åt de data han vill ha. Om tärningsresultatet blir hälften eller mindre än hälften av svårighetsgraden upptäcks försöket till dataintrång — datorns operatör märker att någon obehörig försöker komma åt data.

När någon försöker skaffa fram data bör du tala om att vissa data är mer hemliga och skyddade än andra. Låt spelaren välja om han vill ta det lugnt och få lite information eller om han vill chansa och försöka få mer.

Den som har lyckats ta sig in i ett datasystem och fått ut information ur det har också möjlighet att *ändra* uppgifter i systemet, men det är mycket svårare — särskilt eftersom man naturligtvis vill göra det utan att det märks. Ett nytt tärningsslag fordras, med dubbelt så hög svårighetsgrad som krävdes för att komma in i systemet.

**Exempel:** För att ändra data i Kejserliga flottans topphemliga datorer utan att ändringen upptäcks måste man först slå över eller lika med 30 för att ta sig in i systemet, sedan slå över eller lika med 60 för att ändra uppgifter.

Det finns begränsningar på vad man kan ändra. Program kan inte ändras utan att det märks, bara uppgifter i dataregister.

**Exempel:** Det går inte att skriva om Imperiets strategiska stridsledningsprogram så att kejsarens trupper anfaller varandra. Däremot kan man ändra en adress eller en siffra, eller radera alla uppgifter om en viss person.

Givetvis finns det aldrig någon garanti för att en ändring inte upptäcks. Ett lyckat tärningsslag betyder bara att själva intrånget i datasystemet går obemärkt. Skulle någon detaljkolla uppgifterna i ett register som ändrats är det stor risk att denne ser att något är fel. En uppgift som raderats kan gå att återställa eftersom den som har en dator i regel har säkerhetskopior av alla data.

Tid: för att reparera datorer: femton minuter vid första försöket, en dag om man misslyckades med det föregående försöket. För att ta sig in i ett datasystem: en minut. Man kan försöka göra det på en SR, men då fördubblas svårighetsgraden. För att ändra uppgifter: fem minuter.

## MEDICIN

De flesta kirurgiska ingrepp utförs av speciella läkarrobotar. Rejuvtankar och autoläk-enheter läker skador och botar sjukdomar. Mycket få människor har verkligt djupgående medicinska kunskaper. Den här färdigheten används huvudsakligen för att ge första hjälpen och ta hand om olycksfall. I spelet är det oftast fråga om att hantera en medpack (se B4.2).

Tid: en SR.



## REPARERA

### REPULSORDRIVNA FORDON

Används för att reparera fordon som arbetar med repulsorer (antigravitation). Gäller både mark-, luft- och vattenfordon oavsett storlek (men inte rymdskepp). Se vidare om reparationer under Teknik ovan.

Tid: femton minuter vid första försöket, en dag om man misslyckades med det föregående försöket.

### REPARERA SKEPP

Använd denna färdighet när någon försöker reparera ett rymdskepp. Dessutom kan färdigheten användas för att öka ett skepps prestanda (TN) (se B5.10).

Tid: femton minuter vid första försöket, en dag om man misslyckades med det föregående försöket.

## ROBOTAR

Denna färdighet används både för att reparera och programmera robotar. När man reparerar en robot gäller samma regler som för andra reparationer (se Teknik ovan).

Att programmera om en robot fullständigt innebär att man raderar dess minne och personlighet, och bygger upp all dess programvara från grunden. Det tar minst en dag och fordrar att man har tillgång till en dator som kan kopplas till roboten för omprogrammering. Hur svårt det är beror på hur sofistikerad roboten är:

- Mycket enkel robot (telefonsvarare): 3–5
- Enkel robot (verkstadsrobot): 6–10
- Tänkande robot (viss förmåga att tala och handla på egen hand): 11–15
- Sofistikerad robot (läkarrobot, PO- eller R2-enhet): 16–20
- Robot av okänt ursprung (t ex en xenomorf rymdsond): 21–30

Tid: för att reparera robotar: femton minuter vid första försöket, en dag om man misslyckades med det föregående försöket. För att programmera om: en dag.

## SPRÄNGTEKNIK

Den som har färdighet på sprängteknik vet hur olika sprängämnen fungerar och hur man ap- terar och utlöser sprängladdningar. För att använda färdigheten måste man ha sprängämnen och en detonator som utlöses via stubin, elledning, tidur eller radiosignal.

Svårighetsgraden beror på vad det är som ska sprängas:

- Mycket bräckligt föremål (tunn trädörr): 3–5
- Bräckligt föremål (tjock trädörr): 6–10
- Normalt föremål (plåtdörr eller tjock trädörr

med förstärkningar av metall): 11–15

- Bepansrat föremål (sprängskyddsdörr, bankvalv): 16–20
- Tungt bepansrat föremål (lasersäkra dörrar ombord på Dödsstjärnan): 21–30

Ett lyckat tärningsslag betyder att sprängningen går som planerat. Misslyckande betyder att laddningen detonerade men inte lyckades slå sönder det som skulle sprängas.

Hur mycket skada gör sprängämnen? Det vanligaste sprängämnet i Imperiet är detonit, som tillverkas i knytnävsstora kuber. En sådan kub gör ungefär 1T skada, enligt samma regler som gäller för granater (se B3.6).

SL måste använda sitt omdöme för att avgöra situationen. Skulle rollpersonerna använda en alldeles för stor laddning (t ex 25 detonitkuber för att spränga sig in i en sommarstuga) är det stor risk att de spränger sönder något de inte alls tänkte demolera — till exempel sig själva. Säkerhetsavståndet i öppen terräng är 20 meter per detonitkub om man ligger ned på marken. Se vidare reglerna för granater (B3.6).

Tid: Det tar ungefär en minut att placera en laddning under normala förhållanden. Man kan försöka göra det på en SR, men då fördubblas svårighetsgraden. Sedan tillkommer den tid det tar att förflytta sig till ett säkert avstånd innan man utlöser laddningen.

## SÄKERHETSSYSTEM

Den som är bra på den här färdigheten vet hur olika lås, koder, bevaknings- och säkerhetsanordningar fungerar. Därför kan han också överlista dem. Svårighetsgraden beror på hur komplicerat systemet är:

- Mycket enkelt (vanligt lås utan särskilda skyddsanordningar): 3–5
- Enkelt (säkerhetslås, civilt inbrottslarm): 6–10
- Normalt (dubbla säkerhetslås av hög kvalitet, sofistikerat larm): 11–15
- Komplicerat (bankvalv, larm med flera parallella övervakningssystem): 16–20
- Mycket komplicerat (säkerhetsdörrar på topphemliga militärbaser, infiltrationssäkra övervakningssystem som t ex skyddar unika konstföremål): 21–30

Om användaren slår högre än eller lika med svårighetsgraden lyckas han öppna låset eller ta sig förbi larmet. Slår han lägre lyckas han inte ta sig förbi. Slår han hälften av svårighetsgraden eller lägre utlöser han också larmet.

Det enklaste sättet att hantera situationer där rollpersonerna måste ta sig förbi ett säkerhetssystem är det vi använde i soloäventyret (paragraf 1). Zonk går fram till en datorterminal och överlistar systemet med hjälp av ett tärningsslag. I regel räcker det att göra så eftersom larm



och lås bara är till för att skapa några extra riskmoment.

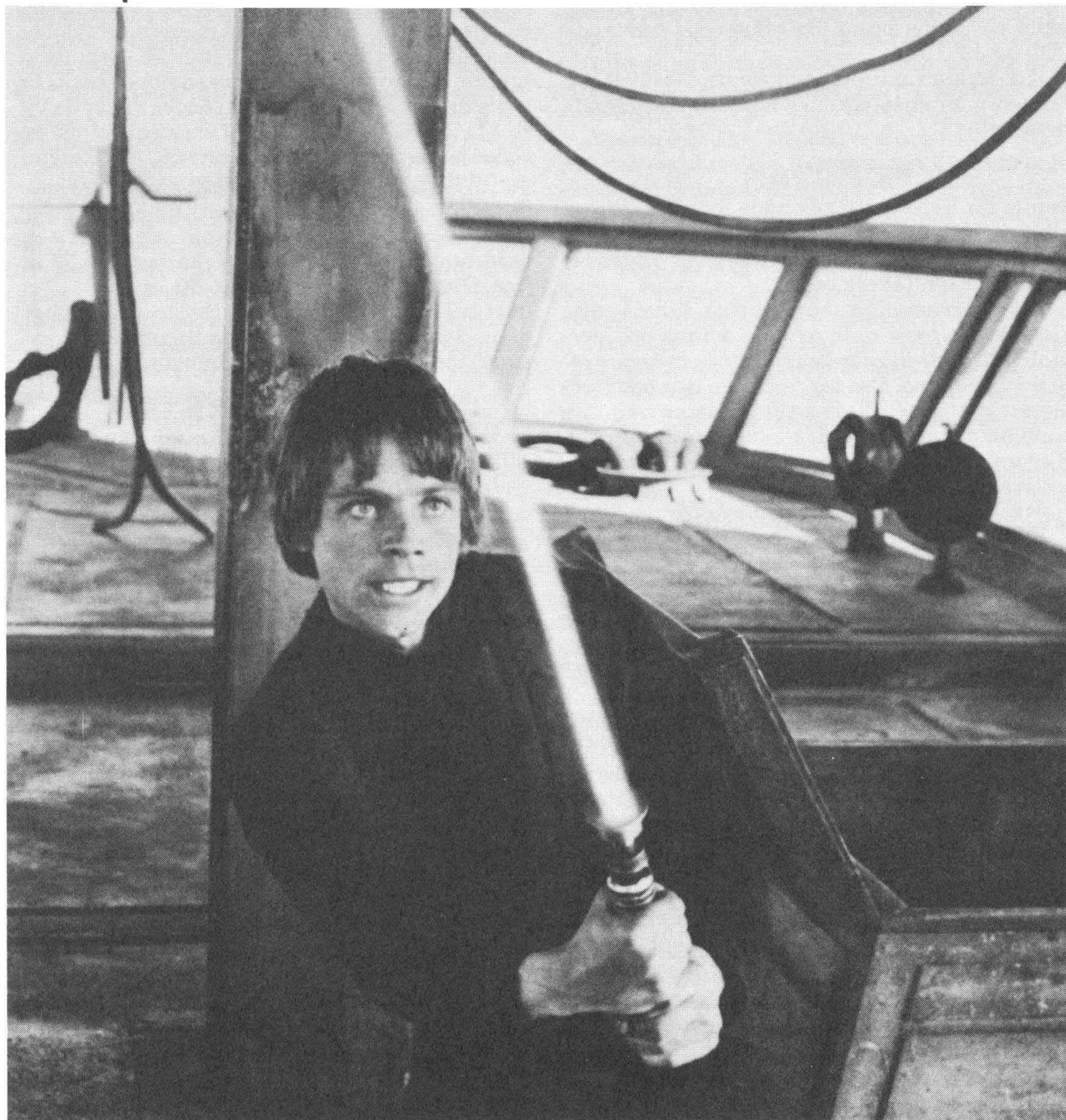
Men det kan bli mycket roligare om SL konstruerar larmsystemen så att man kan rollspela det hela. Intelligent konstruerade larm och fällor bör gå att överlista med lite sunt förnuft (t ex kan man använda speglar för att komma förbi ljusstrålar, kylspray för att undvika värmekänsliga larm, osv). Det är också roligt för SL att hitta på larm som spelarna själva kan överlista med lite tankearbete och logik.

Tid: Normalt en minut. Man kan försöka klara det på en SR — men då fördubblas svårighetsgraden.

## 2.7.7 Kraftfärdigheter

Det finns tre kraftfärdigheter: Kontroll, Varseblivning och Förändring. Till skillnad från andra färdigheter är dessa helt oberoende av alla grundegenskaper. De flesta rollpersoner börjar spelet utan att kunna använda någon kraftfärdighet. Endast om namnet på en kraftfärdighet finns i personbeskrivningen kan personen använda den. Andra personer kan endast skaffa sig kraftfärdigheter genom att bli undervisade av sådana som redan har dem.

Kontroll, Varseblivning och Förändring beskrivs i reglerna om Kraften (se B 6).







## 3 STRID

### 3.1 Använd den inre blicken

*Stjärnornas Krig* — Rollspelet handlar — trots namnet — inte bara om krig. Om spelet enbart handlade om att skjuta och spränga skulle det snart bli tråkigt. Tänk på hur det är i filmerna: det finns gott om strider, men det händer också många andra spännande och roliga saker.

Men strider är viktiga därför att spelet är som mest spännande när rollpersonernas liv står på spel.

Nu finns det två olika sätt att spela en strid. Det första sättet ska man använda om man är noga med detaljer: man gör en karta över stridsplatsen och ställer upp situationen med miniatyrfigurer som får symbolisera rollpersoner och SLP. Det andra sättet går fortare: man förlitar sig helt på fantasin och låter var och en föreställa sig striden med sin "inre blick". Du beskriver situationen för spelarna och de talar om vad de vill göra.

#### 3.1.1 Fördelar och nackdelar

Använder man karta och miniatyrer går det lätt att se exakt vad som händer. Man kan mäta avstånd med linjal. Det syns om någon står i vägen för en annans eld, eller om det finns något att ta skydd bakom. Nackdelen är att allt går väldigt sakta. Det tar tid att rita kartskissen, ställa upp figurerna och identifiera dem. Varje stridsrunda tar tid eftersom man måste mäta många förflyttningar, osv. Man vinner noggrannhet och överblick men förlorar fart.

När man rollspelar en strid är det viktigt att hålla ett högt tempo. Allt händer väldigt fort när laservapnen börjar smälla. Om man inte har gjort planer i förväg är det för sent att göra det då. Skillnaden mellan liv och död kan bero på ett beslut som måste fattas på mindre än en sekund.

Att använda fantasin går snabbt. När spelarna föreställer sig platser och händelser handlar och reagerar de direkt på det som händer, i stället för att studera en karta och planera sitt



nästa drag. Och strid bör handla om action. I reglerna här nedan utgår vi från att du sköter striderna helt muntligt, utan miniatyrer och detaljkartor. Givetvis är det inget som hindrar att du har en karta där du gör enkla markeringar för att hålla reda på alla personer — men vi tänker oss inte att kartan är exakt eller att du sitter och mäter med linjal.

Eftersom vi vet att det finns många som vill använda miniatyrer har vi tagit med regler för det också, längre fram i det här kapitlet.

## AVSTÅND

Alla avstånd i reglerna anges i meter. Eftersom allting sker i fantasin och man inte mäter något blir det sällan aktuellt att ge exakta uppgifter, som t ex "du är 23 meter från soldaten". I strid räcker det oftast att ange t ex skjutavstånd som "alldeles intill", "kort håll", "medellångt håll" eller "långt håll". Hur många meter dessa avstånd egentligen motsvarar beror på vilket vapen man använder. Undvik diskussioner om vilket avstånd som ska gälla. Gör en snabb bedömning och använd den. Här är några tumregler:

- Om personerna är alldeles intill varandra — inom 3 meter — är avståndet mycket kort (svårighetsgrad 5).
- De flesta strider inomhus sker på kort håll (svårighetsgrad 10). Om rummet är mycket stort och de stridande befinner sig i varsin ände av det kan du betrakta det som medellångt håll för pistoler (svårighetsgrad 15), medan det fortfarande är kort håll för gevär.
- De flesta strider utomhus sker på medellångt håll (svårighetsgrad 15). Ibland är det långt håll för pistoler och medellångt för gevär.
- Långt håll (svårighetsgrad 20) förekommer nästan enbart när en krypskytt försöker sig på att pricka någon från stort avstånd.

## KÖR SÅ DET RYKER!

Att hantera striderna på det här sättet kräver ett gott omdöme. Du måste snabbt avgöra vilket avstånd som ska tillämpas när någon skjuter, om någon står ivägen för en annans eld, om en person hinner fram till en viss plats och andra liknande saker. Ovana spelare brukar känna sig osäkra när det inte går att veta exakt hur situationen ser ut, men det är faktiskt onödigt. Följ bara tumreglerna här ovanför, och spela på. Om du är rättvis och konsekvent kommer spelarna att förlåta dig eventuell tvekan och småfel.

Ibland kan det hända att en spelare säger emot. Han påstår bestämt att han befinner sig på kort håll från motståndaren, eller att han hinner fram till sin motståndare på en SR när du säger att det tar två. Om det händer sådana

saker finns det bara ett svar: det är du som är spelledare. Om inte spelaren påpekar något som du faktiskt har missat, så är det ditt ord som gäller. Var inte diktatorisk och bli inte arg — men gör klart för trilsande spelare att det är du som vet bäst hur platsen ser ut och vad som händer.

## 3.2 Ordnings- följd

Strider delas in i *stridsrundor* (SR). En stridsrunda motsvarar ungefär fem sekunder. Man fortsätter att spela SR efter SR tills den ena sidan flyr, ger upp, eller är utslagen. Varje stridsrunda utförs enligt denna sekvens:

**Beslutsfas 1:** Alla personer beslutar vad de ska göra under stridsrundan, både spelarroller och SLP. De med lägst SMI-TN börjar och sedan går man i turordning för ökande SMI-TN. Totalreaktion beslutas under denna fas.

**Beslutsfas 2:** Nu beslutar sig spelarroller och SLP om de ska använda reaktionsfärdigheter för stridsreaktion. De med lägst SMI-TN börjar och sedan går man i turordning för ökande SMI-TN.

**Reaktionsfas:** De personer som använder reaktionsfärdigheter slår för detta. Spelaren avgör sedan alla SG för vapenangrepp under denna SR.

**Handlingsfas:** Alla rollpersoner som ska utföra en handling gör det nu. Handlingar är förflyttning, användning av en färdighet eller grundegenskap eller förberedelse.

### 3.2.1 Beslut

När du frågar måste varje spelare tala om precis vad hans rollperson gör. Låt dem inte slippa undan med "jag flyttar mig" utan kräv att få exakta besked, t ex "jag går bort från väggen i riktning mot TIE-jaktskeppet".

*Låt inte spelarna tveka!* Om en spelare tvekar, så tvekar hans rollperson också. Strid i *Stjärnornas Krig* går fort och våldsamt till. Det är inget schackspel där man kan meditera i timmar över sitt nästa drag. Det är viktigt att du håller tempot högt och stressigt, som i en riktig strid.

När en spelare har talat om vad han tänker göra får han inte ändra sig.

### 3.2.2 Handlingar

Följande är handlingar:

- Förflyttning
- Bruk av grundegenskap eller färdighet
- Förberedelse
- Snabbaktion



## FLERA HANDLINGAR

En person kan utföra flera handlingar under stridsrundan. Varje extra handling reducerar alla personens TN med 1T under innevarande SR.

## SNABBAKTION

Spelledaren eller en spelare kan besluta att hans rollperson vill utföra en *snabbaktionshandling*, vilket innebär att han utför *en* handling först under handlingsfasen. Det är möjligt att besluta sig för att göra flera snabbaktioner.

Personen måste besluta vilka handlingar han ska utföra och i vilken turordning. Den som ska utföra flest snabbaktionshandlingar under en handlingsfas agerar först och utför sin första handling. Sedan utför den med näst flest snabbaktionshandlingar en handling, osv. Om ett antal personer ska utföra lika många handlingar avgör SMI turordningen.

Varje extra snabbaktionshandling medför att alla rollpersonens TN minskar med ytterligare 1T under stridsrundan.

Om en person vill kan han avstå från att utföra planerade handlingar; stridsläget kan ju ha förändrats innan han hinner agera. Han får dock inte utföra andra handlingar istället och han behåller också reduktionen av alla TN.

## FÖRBEREDELSE

Om en rollperson tillbringar en SR med att förbereda en handling och inte utför några andra handlingar, inte ens att gå, kan han nästa SR utföra den förberedda handlingen och dess TN ökas med 1T.

## DUCKA OCH ANDRA REAKTIONSFÄRDIGHETER

Reaktionsfärdigheter kan användas på två sätt:

- **Total reaktion** innebär att personen inte får utföra någon annan handling under stridsrundan. Om rollpersonen använder färdigheten Ducka måste han röra sig och räknas som springande, även om han inte behöver flytta 10 meter. Tärningsslaget för reaktionsfärdigheten adderas till SG för fientliga angrepp.
- **Stridsreaktion** räknas som *en* handling under stridsrundan och rollpersonen får utföra fler handlingar. Personen slår för reaktionsfärdigheten och väljer sedan huruvida fiendens SG blir den ursprungliga SG eller tärningsresultatet för reaktionsfärdighetskastet, beroende på vilket som är högst.

En person slår bara *ett* slag för en reaktionsfärdighet under en stridsrunda. Detta värde används sedan vid alla angrepp mot personen under den rundan.

## GEMENSAMMA HANDLINGAR

Två eller flera personer kan kombinera sina insatser för att utföra en handling med större chans att lyckas.

De inblandade måste under beslutsfas 1 tillkännage att de samarbetar. En av personerna blir *aktör* och hans TN används när handlingen utförs; de övriga, *medhjälparna*, stöder honom med sina insatser och förbättrar hans TN. Ta den aktuella färdighetens TN för varje medhjälpare. För varje 1T ökas aktörens TN med ett "snäpp". Aktören är den ende som slår tärning för handlingen.

**Exempel:** *Två stormsoldater och en officer skjuter mot en rebell. De väljer ut en av stormsoldaterna som aktör och hans Laserpistol-TN på 3T blir grunden för beräkningarna. Den andre soldaten (TN 3T) och officeren (2T+1) modifierar aktörernas TN med +5. Stormsoldaten / aktören ska alltså slå 3T+5 mot skottets SG.*

Varje gemensam handling räknas som en handling för var och en av de inblandade.

**Exempel:** *De två stormsoldaterna och officeren vill skjuta gemensamt två gånger under samma SR. Detta reducerar stormsoldaternas TN till 2T vardera och officerens till 1T+1. Sålunda blir det gemensamma TN för stormsoldaten / aktören 2T+3.*

Skadan för ett gemensamt skott beräknas på normalt sätt för enbart aktörens vapen.

När spelledaren använder denna regel måste han tänka på att vissa typer av handlingar inte går att utföra gemensamt. Till exempel kan två TIE-piloter inte samarbeta för att öka det ena skeppets hastighet; de två skepen är separata enheter som inte kan understödja varandra på ett sådant sätt. Däremot kan de skjuta gemensamt mot en fiende.

## 3.2.3 Samtal under strid

*Låt inte spelarna prata för mycket med varandra när det är strid!* Visserligen blir det lätt så att de sätter igång att prata medan du håller på att bestämma vad dina SLP ska göra. Sätt stopp för det! Tidsavståndet mellan början av två stridsrundor är fem sekunder, och på den tiden hinner man inte säga mycket — i synnerhet inte om man ska skjuta, springa, osv, samtidigt. Möjligen hinner man ropa korta uppmaningar som "se upp bakom dig!" eller "täck mig, jag springer!". Några längre konversationer om strategi och taktik hinner man definitivt inte med. Kan inte rollpersonerna samtala bör inte spelarna få göra det heller.

Ett effektivt sätt att begränsa orealistisk konversation är att räkna varje yttrad mening som en extra färdighetsanvändning — med åtföl-



jande avdrag på tärningarna. Den enda konversation som bör få ske obehindrat under en strid är samtal mellan dig och spelarna.

### 3.2.4 Överraskning

Om spelledaren anser att en person har överrumplat en annan rejält, t.ex. genom att anfalla ur ett välgjort bakhåll, så får angriparen utföra två handlingar som snabbaktion, men utan avdrag från TN, under den SR överrumplingen sker.

## 3.3 Förflyttning

Man kan gå upp till fem meter och vända sig åt vilket håll som helst utan att det påverkar ens tärningsslag. Det räknas normalt inte som en handling.

Den som springer kan flytta sig upp till tio meter och vända sig högst 90 grader från rörelseriktningen. (När man springer är det svårare att ändra riktning än när man går.) Detta räknas som en handling.

### 3.3.1 Ställningar

Det finns två ställningar: stående eller liggande. Man kan kasta sig ned i liggande ställning när som helst utan avdrag eller begränsningar. Man kan resa sig och använda färdigheter i samma SR, men man kan inte gå eller springa i samma SR som man rest sig.

En liggande person kan krypa 2 meter per SR. Alla TN för en krypande person reduceras med 1T, precis som för en springande.

## 3.4 Eldstrid

Laservapen är de vanligaste vapnen i *Stjärnornas Krig*. Färdigheten laservapen används för att skjuta med alla typer av laservapen utom kanoner. Det finns också en del andra skjutvapen som används av xenomorfer, folk från primitiva kulturer, sportintresserade eller historiska entusiaster. Varje sådant vapen används med en särskild färdighet.

### 3.4.1 Svårighetsgrader

Svårighetsgraden för att träffa något med ett skjutvapen beror på avståndet och vapnets räckvidd. Titta i vapentabellen. Där står varje vapens räckvidd. **Exempel:** För en laserpistol är mindre än 11 meter kort håll, 11-30 meter medellångt håll, och 30-120 meter långt håll.

Olika vapen har olika räckvidd. För t ex ett lasergevär räknas ända upp till 30 meter som kort håll, medan kort håll för en laserpistol är högst 10 meter.

Svårighetsgraderna är:

- Mycket kort håll (inom 3 meter oavsett vapen): 3-5
- Kort håll: 6-10
- Medellångt håll: 11-15
- Långt håll: 16-20

Om målet delvis skyddas av ett hinder, t ex ett träd, ökar svårighetsgraden med 5. Likaså ökar svårighetsgraden med 2 om målet ligger ned, utom vid mycket kort håll.

### 3.4.2 Färdighetsslag

När du har bestämt vilken svårighetsgrad som gäller slår man färdighetsslag för den som skjuter. Kom ihåg att modifiera tärningarna om han springer, ligger ned, är sårad eller använder flera färdigheter (se A2.1).

Om det modifierade tärningsresultatet är större än eller lika med svårighetsgraden, träffar skottet. Om inte, missar det.

När någon blir träffad måste man avgöra hur stora skador som uppstår.

### 3.4.3 Skador

Varje vapen har en skade-TN som finns angiven på vapentabellen. Avsnitt A2.2 beskriver hur skade-TN används och följderna av skador.

### 3.4.4 Rustningar

Olika slags pansar och rustningar ökar användarens styrke-TN, men *endast för att avgöra skador*. Varje typ av rustning har ett skyddsvärde som läggs till styrke-TN när man slår för skador. **Exempel:** Stormtruppernas normala rustningar har skydds-TN = 1T, och ökar därför deras styrke-TN med 1T när man slår för att undgå skador. Den som har en styrke-TN på 2T+1 och bär stormtrupperusrustning skulle alltså slå 3T+1 när han träffats av eld från ett laservapen. Rustningstabellen ger fler detaljer.

Rustningar har nackdelar också. De reducerar användarens smidighet med lika mycket som de ökar hans styrka. Reduktionen gäller för alla tärningsslag som beror på SMI-TN eller TN för någon färdighet som står under SMI på rollformuläret. **Exempel:** Stormsoldater har 2T i SMI och 4T på laservapen. Deras pansar har skydds-TN = 1T. Därför slår man 1T när en stormsoldat i rustning använder sin SMI, och 3T när han skjuter med laservapen.

### 3.4.5 Notera skador

När en rollperson blir skadad ber du spelaren att notera det på sitt rollformulär. SL måste hålla reda på läget för skadade SLP. Skriv upp det på ett kladdpapper. Ofta är flera SLP inblandade och det är svårt att hålla allt i huvudet.



### 3.4.6 Bedöva med laservapen

Laservapen kan ställas in på bedövning. En träff från ett vapen som är inställt på bedövning förlamar offret eller slår det medvetslöst utan att döda eller skada det. Att ställa om ett vapen från normal eldgivning till bedövning — eller tvärtom — räknas som en handling, eftersom det kräver lite ansträngning och koncentration.

Eldgivning med vapen som är inställda på bedövning går till på samma sätt som annars, men effekterna är lite annorlunda:

- *Dödligt sårad och utslagen* (skadeslaget minst två gånger styrkeslaget): Den som får dessa resultat slås i stället medvetslös.
- *Sårad* (skadeslaget högre än men inte dubbelt så högt som styrkeslaget): Den som får detta resultat är i stället *bedövad*.
- *Bedövad* (styrkeslaget större än skadeslaget): Ingen effekt.

Den som har blivit bedövad av ett laservapen som är inställt på bedövning, och som bedövas en gång till på samma sätt innan han hämtat sig från den första bedövningen, blir medvetslös.

### 3.4.7 Att dra vapen

Om man inte har sitt vapen i handen utan i ett hölster (eller instucket i bältet, eller på något annat ställe där man lätt kan komma åt det), kan man ändå dra det och göra andra saker i samma SR. Att dra vapnet räknas som en handling.

## 3.5 Närstrid

För att man ska kunna gå i närstrid måste man befinna sig inom två meter från varandra.

### 3.5.1 Färdigheter i närstrid

Det finns fyra färdigheter som kan användas i närstrid: Slagsmål, Parera slag, Närstridsvapen och Parera vapen. (Därtill kommer lasersvärdet, som behandlas i B3.5.4.)

Ett närstridsvapen kan vara ett vapen avsett för närstrid, t ex ett svärd. Som närstridsvapen räknas också andra tillhyggen, t ex en stol eller ett skjutvapen som används för att slå någon. När någon anfaller med ett sådant vapen använder han färdigheten Närstridsvapen. När man anfaller utan vapen använder man färdigheten Slagsmål.

Pareringar är reaktionsfärdigheter, precis som Duka. Endast den som har ett tillhygge

kan använda färdigheten Parera vapen. Vem som helst kan använda Parera slag.

Parera vapen kan användas både mot anfall med närstridsvapen och slagsmål. Parera slag kan däremot endast användas mot slagsmål (se B2.7.1).

### 3.5.2 Hur närstrid går till

Svårighetsgraden för ett anfall beror på vilket vapen man använder (se vapentabellen).

Om den som utsätts för ett anfall parerar slår man för pareringen och adderar resultatet till svårighetsgraden för den som anfaller.

Sedan slår man för anfallet (närstridsvapen eller slagsmål); är resultatet högre än eller lika med den modifierade svårighetsgraden är det en träff.

### 3.5.3 Skador

Titta på vapentabellen. Där står hur mycket skada olika närstridsvapen gör. Skadorna anges som "STY+" och en tärningsnotering. En klubba t ex gör STY+1T i skada.

När ett närstridsvapen träffar slår man dess egen skade-TN och användarens styrke-TN, och lägger ihop resultaten. Jämför summan med försvararens styrkeslag för att avgöra hur mycket skada vapnet åstadkommer. *Exempel:* En person med styrke-TN 2T+1 anfaller med en klubba. Om han träffar slår man 2T+1 för hans styrka och 1T för klubban, och lägger ihop resultaten.

När någon anfaller med knytnävarna (slagsmål) använder man enbart hans styrke-TN för att avgöra hur mycket skada han gör. (Styrke-TN = skade-TN.)

*Exempel:* En person med Styrke-TN 2T+1 anfaller utan vapen. Om han träffar slår man 2T+1 för att se hur mycket skada han gör.

### 3.5.4 Lasersvärd

Lasersvärd fungerar lite annorlunda än andra närstridsvapen.

Man behöver inte ha kraftfärdigheter för att kunna använda lasersvärd. Vem som helst kan använda dem, men de som har kraftfärdigheter kan använda lasersvärd på speciella sätt (se B6.6). Det är dock svårt att få tag på lasersvärd, och det är nästan bara rollpersoner med kraftfärdigheter som har dem.

Lasersvärd används som andra närstridsvapen, med följande skillnader:

- När man anfaller används vapnet med den särskilda färdigheten Lasersvärd, *inte* Närstridsvapen.
- Det enda vapen som kan parera ett lasersvärd är ett annat lasersvärd. Försöker man



parera med andra närstridsvapen skär lasersvärdet helt enkelt sönder dem.

- Ett lasersvärd kan användas för att parera andra närstridsvapen, och kan då också skada den anfallandes vapen. Den som har lasersvärdet parerar med färdigheten Parera vapen (eller kraftfärdigheten Varseblivning, se B6.8). Om den anfallandes tärningsslag är högre än svårighetsgraden för vapnet, men lägre än den modifierade svårighetsgraden, har hans vapen blivit förstört (skurits itu av lasersvärdet).

**Exempel:** Zonk (Närstridsvapen-TN 3T+1) har en klubba och anfaller Jimbo Kinnison (en avdankad Jedi med Parera vapen-TN 3T). Jimbo parerar med sitt lasersvärd. Svårighetsgraden för en klubba är 5. Jimbos tärningsresultat för pareringen blir 8, så den modifierade svårighetsgraden blir 13. Om Zonk slår lägre än 5 missar han. Slår han 13 eller mer träffar han. Slår han mellan 6 och 12 skär lasersvärdet hans klubba i två delar.

- När ett lasersvärd används för att parera ett slagsmålsanfall och den anfallande slår mer än 5 (svårighetsgraden för slagsmål) men lägre än den modifierade svårighetsgraden (5 plus pareringen), blir den anfallande sårad (lasersvärdet har skurit honom).
- Lasersvärd gör lika mycket skada oavsett hur stark användaren är. När man beräknar skador använder man enbart svärdets egen skade-TN på 5T, utan att addera användarens styrka (som man skulle göra om det vore ett annat närstridsvapen). Personer som har kraftfärdigheten Kontroll kan dock lägga till sin TN för den färdigheten när man avgör skador (se B6.6).

## 3.6 Granater och termal-detonatorer

Granater och termaldetonatorer är varken skjutvapen eller närstridsvapen.

- När en granat eller detonator har kastats är den förbrukad. Man kan inte kasta fler än de som man har med sig.
- Om man missar med en granat eller detonator betyder det inte att den är verkningslös. I stället säger vi att den *avviker* (se nedan).
- Till skillnad från eldvapen kan granater och detonatorer användas mot fiender som den anfallande inte kan se. Man kan t ex kasta en granat över en mur eller genom ett fönster.
- Det går att ducka från granater och detona-

torer. Men till skillnad från eldvapen ökar detta inte svårighetsgraden för den anfallande utan för *granaten* (se nedan).

Reglerna här nedan gäller både för granater och detonatorer, även om vi för enkelhets skull bara talar om granater.

### 3.6.1 Tre steg

Att använda en granat sker i tre steg:

1. Avgör om granaten träffar målet (dvs hamnar där man siktade) eller om den avviker.
2. Avgör om granaten skadar de personer som befinner sig inom dess sprängradie.
3. Avgör hur mycket skada de träffade personerna får.

### 3.6.2 Kast

Kastarens svårighetsgrad beräknas på samma sätt som för skjutvapen (se B3.4.1).

Om kastaren misslyckas betyder det att granaten avviker, dvs hamnar på ett annat ställe än man avsåg. Slå en tärning och avläs på avvikelседiagrammet var den hamnar. Diagrammet visar i vilken riktning granaten avviker i förhållande till kastaren och det avsedda målet. Slå sedan 1T om kastavståndet var kort, 2T om det var medellångt och 3T om det var långt; resultatet är antalet meter granaten avviker från målet.

### 3.6.3 Träffar

På vapentabellen finns en avdelning med överskriften "Granater". Till skillnad från alla andra vapen har granater två rader för räckvidd. Den första används för att avgöra hur svårt det är för kastaren att träffa målet. Den andra används för att se om granaten skadar någon när den exploderar.

Håll isär dessa begrepp: det är en sak att kastaren måste få granaten att hamna tillräckligt nära målet för att den ska kunna åstadkomma skada. Själva kastet påverkas inte av om målet duckar: granaten hamnar där den hamnar. Men även om den träffar det avsedda målet betyder det inte automatiskt att målet blir skadat. Det beror på vad som händer när granaten exploderar. Målet kan ducka för explosionen.

När en granat exploderar ser man efter vilka personer som är tillräckligt nära för att påverkas (10 meter för granater, 20 meter för detonatorer). Avgör sedan för var och en om han befinner sig på mycket kort, kort, medellångt eller långt håll. **Exempel:** inom 3 meter från en granat är mycket kort håll, mellan 3 och 4 meter är kort håll, mellan 5 och 6 meter är medellångt håll, och 7-10 meter är långt håll.

Bestäm granatens svårighetsgrad på vanligt sätt (dvs 5 för mycket kort håll, 10 för kort håll, osv).



Den drabbade kan försöka ducka. Det enda sättet att ducka för en granat är att kasta sig ned på marken. Därför befinner sig den som har duckat för en granat alltid liggande i början av nästa handlingsfas. Man följer de vanliga reglerna för att ducka (tärningsresultatet ökar granatens svårighetsgrad, personen kan använda en annan färdighet i samma handlingsfas, osv).

Om målet duckar, slå för det och lägg resultatet till granatens svårighetsgrad (se även tabellen för alternativa modifikationer).

Slå 4T för granaten. Om resultatet är högre än eller lika med den modifierade svårighetsgraden har granaten skadat målet. Är det lägre har den inte lyckats åstadkomma någon skada, och målet påverkas inte av smällen.

Slå på samma sätt för alla som befinner sig inom granatens sprängradie.

### 3.6.4 Skador

Granater och detonatorer har olika skade-TN för olika avstånd. Detonatorer är större och kraftigare.

När någon skadas av en granat eller detonator ser du efter vilket avstånd som gäller och använder motsvarande skade-TN. Slå ett styr-

keslag för personen och använd de vanliga reglerna för att avgöra hur mycket skada han får (se A2.1.8).

## 3.7 Allmännatips

Här följer några tips du kan använda om du känner för det.

### 3.7.1 Kartor

Det är praktiskt att använda kartor som har rutor i skalan en eller två meter per cm. Har du ingen karta förberedd kan du lätt rita en improviserad på vanligt papper (förslagsvis ett rutat kollegieblock).

Märk ut med blyerts var de olika personerna står, t ex genom att skriva begynnelsebokstäverna i deras namn. När någon flyttar sig raderar du det gamla märket och skriver ett nytt. Eftersom det är viktigt att veta hur personerna är vända bör du markera det med en liten pil. Man kan vara vänd mot rutans sida eller diagonalt (mot ett hörn).

Man kan bara skjuta på saker man kan se. För att avgöra vad någon kan se lägger du en linjal (eller något annat rakt föremål) från honom till målet. Om den rätta linjen går genom en





vägg eller något annat hinder kan personen inte se målet.

Om det finns en SLP som rollpersonerna inte kan se, så rita inte in den på kartan förrän han kommer inom synhåll. Om det finns många SLP i närheten kan det vara bra att använda två kartor — en som spelarna får se och en hemlig som bara du själv använder. På den hemliga kartan kan du rita ut saker som spelarna inte känner till. Det är lättare än att hålla flera SLPs positioner i huvudet.

Har du tid, så rita gärna in andra saker som kan bidra till stämningen eller hjälpa spelarna föreställa sig hur platsen och situationen ser ut — hinder, robotar, stenblock, gasmoln, etc.

### 3.7.2 Miniaturfigurer

I stället för att rita på en karta kan man använda små miniaturfigurer. De är gjorda av tenn och finns att köpa i välsorterade spelaffärer. Är du intresserad av miniaturer rekommenderar vi gärna att du använder sådana i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*.

Miniaturer är bra därför att de hjälper spelarna föreställa sig sina rollpersoner och omgivningen. De små gubbarna är metallgrå och ser lite tråkiga ut när man köper dem, men med lite färg blir de riktigt tjusiga. Det finns även stormtrupper och andra som kan föreställa spelarnas motståndare i striderna.

Med miniaturer är det lätt att se var folk står och hur de är vända. De är dock för stora för att användas på de kartor som följer med färdiga äventyr. Ställ dem helt enkelt på ett bord och använd en linjal för att mäta avstånd.

Lägg ut föremål på bordet för att markera saker som finns i omgivningen. Pennor, läskburkar, böcker, tändsticksaskar, suddgummin, mm, kan föreställa väggar, trappor, kullar, buskar, träd, etc.

Ännu lättare blir det om man kombinerar miniaturer med en spelplan och/eller karta. Ta ett stort papper — A3 eller A2 — och fyll det med 2,5 centimeters rutor. Skaffa sedan självhäftande genomskinlig plastfolie, sådan som används för att plasta in kartor (finns i pappershandeln) och plasta in papperet. Du har nu en hållbar "spelplan" som kan användas om och om igen. Rutor på 2,5 cm är ungefär lagom att ställa miniaturfigurer på, och det är lättare att räkna rutorna än att mäta avstånd med linjal — en ruta är 2 meter rakt över och 3 meter på diagonalen.

Vill du markera terräng, väggar och liknande kan du rita dit det med vattenlösliga overheadpennor (sådana som används till overheadprojektorer — färgen fäster bra på plast men går att tvätta bort). Efter spelet torkar man av spelplanen med en fuktig trasa. Kartan för-

svinner men rutmönstret (som är under plasten) finns kvar. Nästa gång kan man rita en ny karta på samma rutmönster.

### 3.7.3 Blandat MODIFIERA SVÅRIGHETSGRADER

Titta på tabellen "Alternativa modifikationer för skjutvapen". Där finns en lista över flera olika saker som kan göra det svårare eller lättare att skjuta: målets storlek, terrängen, osv. När du använder de alternativa reglerna ska du öka (eller minska) svårighetsgraden enligt tabellen när något som står där är tillämpligt.

### AMMUNITION OCH OMLADDNING

I filmerna verkar det som om huvudpersonerna kan skjuta hur mycket som helst utan att få slut på ammunitionen. Men givetvis finns det begränsningar för hur mycket energi som ryms i ett laservapen, och förr eller senare tar den slut. Gör så här:

Strunta i ammunitionen under normala omständigheter. Ett energimagasin till en laserpistol räcker till hundratals skott. Spelarrollerna kan alltid ladda om när de kommer ombord på sitt skepp eller kommer tillbaka till sin bas.

Tag enbart hänsyn till ammunitionen när det finns verklig risk att den kan ta slut (t ex om rollpersonerna har varit avskurna från sitt skepp i flera dagar och inte har tillgång till extra ammunition). När de börjar få ont om ammunition talar du om för var och en hur många skott han har kvar, och säger åt dem att göra ett märke på rollformuläret varje gång de skjuter. När ammunitionen är slut kan de inte skjuta mer.

På det här sättet kan man använda ammunitionsbrist som ett sätt att öka spänningen i vissa lägen, samtidigt som man slipper onödig och irriterande bokföring under normala omständigheter.

Att byta energimagasin i ett laservapen är en handling.

Andra vapen än laservapen, t ex ålderdomliga krutpistoler, rymmer inte alls lika mycket ammunition och tar ibland flera SR att ladda om (se vapenbeskrivningarna). När någon använder ett sådant vapen måste man hålla reda på ammunitionen. Lyckligtvis är dessa vapen ovanliga.

### 3.7.4 Modifiering av skador

Det finns flera faktorer som kan öka eller minska de skador en granat eller detonator åstad-



kommer. Detta visas i tabellen "Alternativa granatskador".

- Ett rum anses vara *slutet* om det är mindre än 10 meter mellan väggarna och mindre än 10 meter till taket. När en granat eller detonator exploderar i ett slutet rum ökar skade-TN med 1T (alltså slår man 6T för personer som är på mycket kort håll från en granat, osv).
- Granater och detonatorer påverkar inte folk som befinner sig på andra sidan av en vägg. Även om någon befinner sig inom granatens sprängradie påverkas han inte om det finns en vägg mellan honom och granaten.
- Granater och detonatorer kan påverka folk genom dörrar, fönster och andra öppningar, fast effekten blir inte lika stor. Om någon står utanför en öppen dörr och en granat exploderar i rummet innanför dörren, minskar skade-TN med 1T. Står personen utanför en springa eller öppen spricka minskar skade-TN med 2T.
- En del av skadorna från en granat kommer från tryckvågen (resten är från splitter). I vakuum fortplantar sig inte tryckvågen på samma sätt som i luft. Minska därför skade-TN med 1T om explosionen sker i vakuum.
- Vatten och andra vätskor fortplantar däremot stötvågor mycket bra. Öka därför skade-TN med 1T om explosionen sker i vätska.

## 3.8 Vapen

**Lätt laserpistol:** Ett litet vapen som är enkelt att gömma i kläderna. Används särskilt av hemliga agenter och skurkar i städerna. Har liten räckvidd och gör inte så mycket skada, men har ändå räddat många ur trängda situationer. Dessa vapen är olagliga på många planeter.

**Sportpistol:** En laserpistol med lång, smal pipa. Ett elegant vapen avsett för prickskytte, förekommer även vid dueller. Prinsessan Leia använder en sportpistol i början av den första filmen, alldeles innan hon blir tillfångatagen.

**Laserpistol:** Det vanligaste handeldvapnet. Finns i massor av utföranden överallt runt galaxen. Stormtrupperna har en modifierad militär version. På många planeter måste man ha licens för att bära laserpistol.

**Tung laserpistol:** Ett vapen för eldstrider på korta avstånd — snarast ett nedbantat lasergevär. Större och tyngre än vanliga laserpistoler, men har fördel av att den gör mer skada. Han Solo använder en tung laserpistol i filmerna.

**Jaktgevär:** En sportversion av lasergevär. Används mest till jakt och prickskytte. Vanligt i Rebellalliansen, där man har ont om vapen och använder vad man kan få tag på.

**Lasergevär:** Ett tungt militärt vapen som är stormtruppernas huvudbeväpning. Används också av reguljärt infanteri inom Alliansen. Endast i de mest laglösa och primitiva delarna i galaxen kan civilpersoner obehindrat köpa lasergevär.

**Laserkarbin:** En kortare version av lasergeväret med något sämre träffsäkerhet. Används av skyttesoldater i Imperiets snöklivare och av nomader som sandfolket på Tatooine. Det är mindre och lättare än lasergevären och därför lättare att använda från ett fordon eller riddjur.

**Laserspruta:** Ett vapen som ligger på gränsen mellan gevär och kanon. Speciellt gjort för snabb eldgivning, oftast monterat på ett stativ. Understödsvapen inom infanteriet. monteras ibland på landfräsare och fräsarcyklar. Uteslutande ett militärt vapen.

**Lätt laserakan (automatkanon):** Förekommer ofta i bevakningstorn och på landfräsare. Sköts vanligtvis av två personer.

**Medeltung laserakan:** Ett mycket kraftigt vapen för snabb eldgivning. Förekommer nästan enbart monterat på fordon. *Millennium Falcon* har en speciellt avsedd för att skjuta mot mål på marken (se evakueringscenen i *Rymd-imperiet slår tillbaka*).

**Armborst, långbåge:** Olika varianter av ett antikt vapen som skjuter pilar med hjälp av en spänd sträng. Ewok-folket på Endors skogsmåne använder dessa vapen, liksom många andra primitiva folk. Vapnet måste laddas om varje gång det har avskjutits. Att ladda om en långbåge tar en handlingsfas och kostar 1T i reduktion på alla TN. Att ladda om ett armborst är en invecklad procedur som tar en hel SR att utföra.

**Svartkrutspistol:** En primitiv pistol som skjuter metallkulor. Används mest i förindustriella samhällen. Omladdning är komplicerat och tar en hel SR. På korta avstånd brukar man oftast skjuta av ett skott och sedan övergå till att använda pistolen som en klubba eller slänga den ifrån sig.

**Musköt:** Ett förindustriellt vapen av samma typ som svartkrutspistolen, men med större räckvidd. Att ladda om tar en hel SR.

**Mausergevär:** En massproducerad, modernare och mycket effektivare version av muskötten. Förekommer i nyligen industrialiserade samhällen. Beroende på vapnets utförande kan magasinet rymma mellan fyra och tjugo patroner. Att ladda om är en handling som reducerar alla TN med 1T och tar en handlingsfas.

**Kulsprutepistol:** Typiskt för unga industriella, lågteknologiska samhällen. Vapnet avfyrar salvor på flera kulor i taget. De flesta kan skjuta mellan fyra och tio salvor innan de behöver laddas om. Att ladda om sker på samma



sätt som för mausergevär.

**Bågslunga:** En speciell typ av armborst som används av wookieer. Skjuter explosiva pilar som gör väsentligt mer skada än vanliga armborstpilar. Vapnet är stegladdat och kan skjuta upp till sex skott innan det behöver laddas om. Att ladda om tar en handlingsfas och medför 1T reduktion på alla TN.

**Spjut:** Ett primitivt närstridsvapen, i grunden bara en spetsig stav.

**Gaderffi eller Gaffistav:** Ett böjt närstridsvapen med två spetsar som används av tuskjägarna på Tatooine. Många rebeller har lagt sig till med detta vapen eftersom det även går att använda som universalverktyg, t ex för att bryta upp dörrar.

**Lasersvärd:** Ett ålderdomligt närstridsvapen, en gång i tiden kännemärke för Jediridarna. Numera används det sällan, dels för att strålen lätt kan skada användaren, dels därför att det är mycket svårt att hantera. En metallcylinder innehåller en mekanism som framkallar en fast stråle av stark energi. Strålen kan skära igenom alla kända material.

**Vibroyxa:** Ett slags bredbladig yxa som vibrerar med ultrasonisk energi och kan skära genom de flesta material om användaren är tillräckligt stark.

**Vibrosvärd:** En mindre variant av vibroyxan. Tillräckligt litet för att gömmas under kläderna.

## 3.9 Strids-exempel

Fyra rebeller möter sju fiender i en korridor på en rymdstation. De befinner sig på medellångt avstånd från varandra och alla är utrustade med laserpistoler.

Rebellgruppen består av en pilot (SMI 3T, Laserpistol 5T, Ducka 4T, STY 3T), en ingenjör (SMI 2T+1, Laserpistol 3T+1, Ducka 3T+1, STY 2T+2), en smugglare (SMI 3T+1, Laserpistol 5T+1, Ducka 4T+1, STY 3T) och en wookiee (SMI 2T+2, Laserpistol 4T+2, Ducka 3T+2, STY 5T).

Motståndarna består av en prisjägare (SMI 4T, Laserpistol 6T, Ducka 5T, STY 3T) och sex stormsoldater (SMI 1T, Laserpistol 4T, Ducka 3T, STY 3T).

Båda grupperna beslutar sig för att slåss. Här beskrivs den första stridsrundan för att ge dig en bild av spelprocedurerna.

### BESLUTSFAS 1

Personerna beslutar vilka handlingar de ska göra i turodning baserad på SMI, från den lägsta till den högsta.

- Stormsoldat 1 och 2 utför en gemensam handling med prisjägaren; alla tre skjuter på wookieen.
- Stormsoldat 3 och 4 utför en gemensam handling; de skjuter på ingenjören.
- Stormsoldat 5 skjuter mot piloten.
- Stormsoldat 6 skjuter mot smugglaren.
- Ingenjören gör en Total Duckning.
- Wookieen vill genomföra snabbaktion: röra sig i skydd. Sedan ska han skjuta ett skott mot prisjägaren (-2T på TN för snabbhandlingen.).
- Piloten slänger sig först ner (ökar SG för att träffa honom med 2, men räknas inte som en handling) och skjuter sedan ett skott mot soldat 2 och ett skott mot soldat 5. Hans TN minskar med 2T.
- Smugglaren snabbskjuter mot prisjägaren (minskar TN med 1T).
- Prisjägaren samarbetar med soldat 1 och 2.

### BESLUTSFAS 2

- Prisjägaren väljer att göra en stridsduckning.

### REAKTIONSFAS

På medellångt avstånd är SG för att träffa 11 enligt spelledaren.

- Ingenjören slår för att Ducka; 13, vilket medför att SG för att träffa honom blir 24.
- Prisjägaren gjorde en stridsduckning. Han slår 17 och låter detta värde ersätta det ursprungliga SG 11. Det är alltså SG 17 att träffa prisjägaren.

### HANDLINGSFAS

Först tar vi itu med snabbaktionerna.

- Smugglaren avfyrar ett snabbskott mot prisjägaren. Hans TN blir 4T+1 och SG är 17 (prisyägaren stridsduckade). Slaget blir 17, en träff. Skadeslaget blir 12 medan prisjägarens ST-slag blir 15; prisjägaren är *bedövad*.
- Wookieens snabbaktion får in honom i ett skydd som enligt spelledaren ökar SG med 2 för fiender.

Sedan var det slut på snabbaktionerna

- Stormsoldat 3 och 4 skjuter mot ingenjören. Trean är aktör och hans TN blir 3T+3. Han slår 10, en miss.
- Stormsoldat 5 skjuter mot piloten. TN är 3 och SG 13; han slår 11, en miss.
- Stormsoldat 6 skjuter mot smugglaren. TN är 3 och SG 11; han slår 12, en träff. Skadeslaget blir 12 medan smugglaren slår 9; han är *sårad*.
- Prisjägaren är aktör i den gemensamma handlingen med soldat 1 och 2. Prisjägarens Laservapen-TN är 6T. Den har minskats med 1T för bedövningen. De två soldaterna



adderar 6 snäpp till TN så den blir 5T+6. SG är 13. Slaget blir 18, en träff. Skadeslaget blir 15 medan wookieen slår 24; wookieen är *bedövad*.

- Wookien skjuter mot prisjägaren. TN 4T+2 minskas till 1T+2 på grund av alla wookieens

handlingar och bedövningen. Han slår 5, en miss.

- Piloten skjuter två skott. TN är 4T och han slår 12 och 14; båda skotten träffar. Skadeslagen blir 14 och 17, vilket, med soldaternas STY-slag på 10 och 11, *sårar* båda två.







## 4 SKADOR OCH LÄKNING

De vanligaste vapnen i *Stjärnornas Krig* bränner sårets kanter samtidigt som de skadar, så det är sällsynt att folk förblöder eller dör av infektioner. Dessutom är den medicinska teknologin mycket väl utvecklad, så även mycket svårt sårade personer kan återställas snabbt om man har tillgång till medicinsk utrustning.

### 4.1 Följder av skador

*Sårade* rollpersoner kan handla och använda färdigheter, men alla tärningsnoteringar är reducerade med 1T tills skadorna är läkta.

*Utslagna* personer kan inte göra någonting förrän de fått hjälp. När man blir utslagen förlorar man medvetandet, men kan väckas till medvetande senare. Även utslagna personer som har vaknat till medvetande är matta och förvirrade, och kan inte använda färdigheter.

*Dödligt sårade* personer är medvetslösa och kan inte väckas. Varje SR måste man slå tärningar för att se om den dödligt sårade avlider (se A2.1.8).

### 4.2 Medpack

En medpack är en liten förpackning som innehåller läkemedel, syntetisk kroppsvävnad, blodstoppande medel och diagnostiska instrument. Medpackar används för att ge första hjälpen.

Vem som helst som har färdigheten medicin kan försöka ge första hjälpen om han har tillgång till en medpack. Han får slå högst ett färdighetsslag per SR medan han behandlar patienten.

Svårighetsgraden för att använda en medpack beror på hur svår skadan är. Se tabellen "Läkning av skador".

Om användaren slår högre än eller lika med svårighetsgraden har han lyckats behandla den sårade. En behandlad persons skador reduceras en nivå. Det vill säga: dödligt sårade personer blir utslagna, utslagna blir sårade, och sårade blir friska.

Det går bara att reducera skadorna en nivå. Att behandla samma skada flera gånger eller använda flera medpack ger ingen ytterligare effekt. Det enda som kan reducera skadenivån



ytterligare är rejuvbad eller naturlig läkning.

Sårade personer som återställts med hjälp av en medpack kan inte behandlas igen om de såras en gång till samma dag. Åtminstone en dag måste gå innan man kan använda en medpack igen. Den som är sårad kan använda en medpack på sig själv, men hans medicin-TN är reducerad med 1T liksom andra TN.

En medpack förbrukas när man använder den. Den som tänker ge första hjälpen ofta bör ha flera stycken med sig.

## 4.3 Rejuvenationsbad

Rejuvtankar är fyllda med bacta, en speciell vätska som hjälper kroppen läka sårskador och återbilda kroppsvävnad. Den som läggs i ett rejuvbad blir frisk, det är bara en fråga om tid.

Titta på tabellen "Läkning av skador" och leta reda på personens skadenivå under "rejuvbad". Bredvid varje skadenivå står vilken tidsenhet som ska användas. Slå 2T. Resultatet är det antal timmar, dagar eller veckor det tar att återställa den skadade.

**Exempel:** Bredvid "utslagen" står det "2T dagar". En utslagen person måste ligga i rejuvbadet i 2T dagar för att bli helt frisk.

## 4.4 Naturlig läkning

Ibland har man inte möjlighet att föra en sårad

person till något rejuvbad. Man kanske är på en primitiv planet, eller man har gått vilse eller måste gömma sig från Imperiets hantlangare. I så fall slår man ett styrkeslag för den sårade en gång per dag (med början dagen efter att skadan inträffade) och tittar under "naturlig läkning" på tabellen "Läkning av skador".

Leta reda på personens skadenivå, och avläs tärningsresultatet där under. Du får veta om personen blir bättre eller sämre.

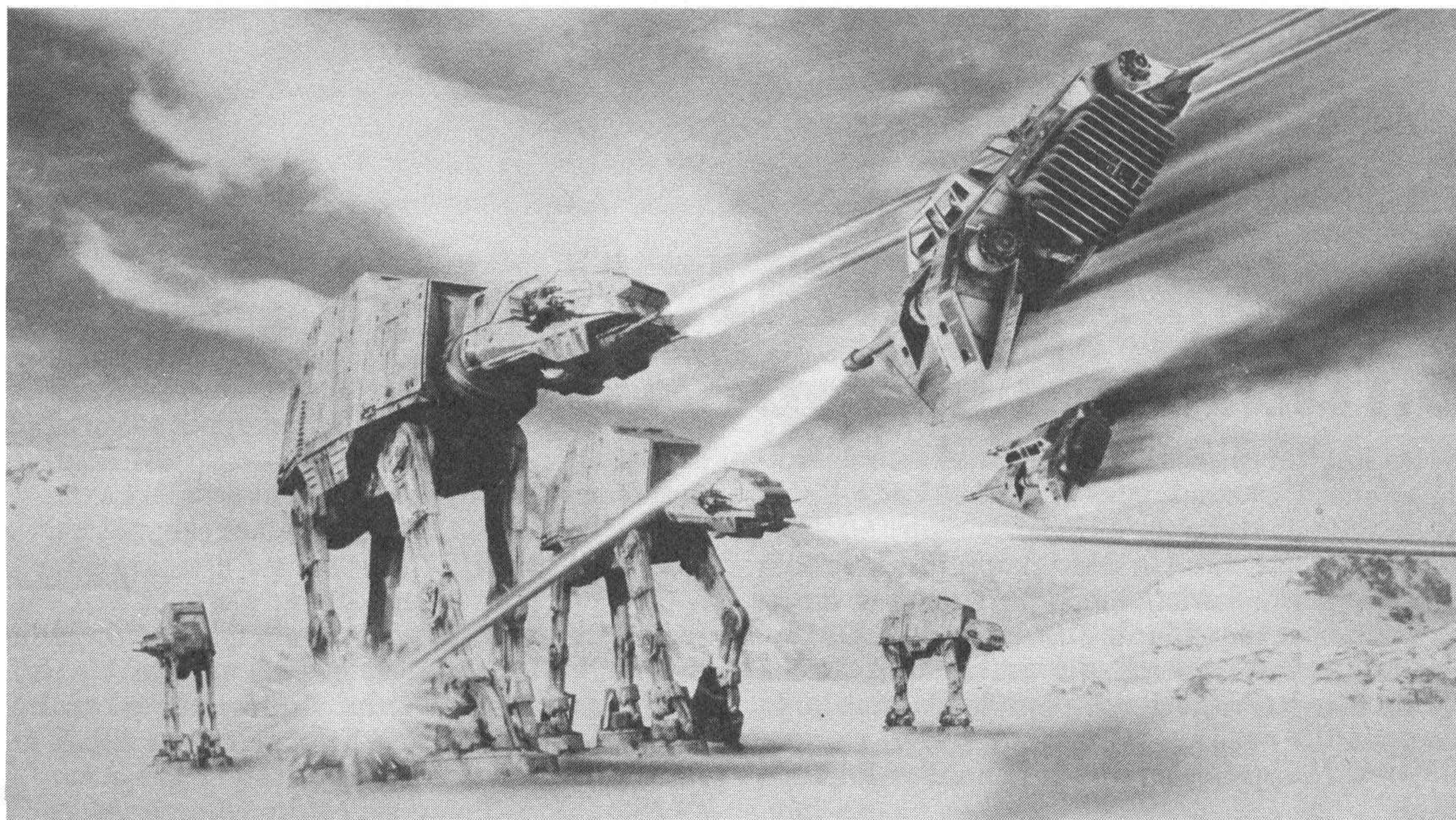
**Exempel:** Under "sårad" står det:

2-6	utslagen
7-11	ingen förändring
12+	läkt

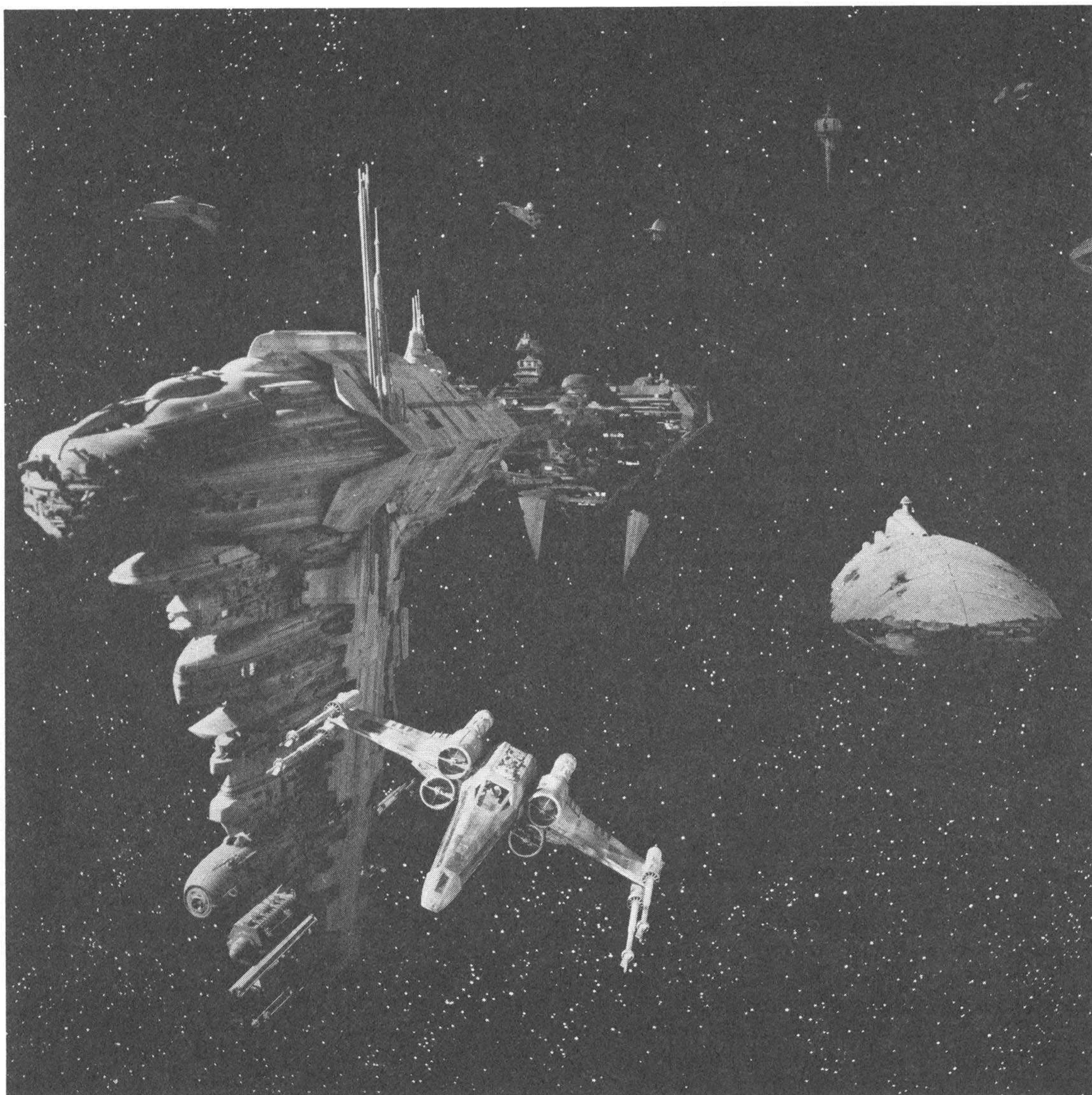
Det betyder att om styrkeslaget blir 6 eller mindre försämras rollpersonens hälsoläge från "sårad" till "utslagen". Om resultatet blir 12 eller mer är han frisk. Ligger resultatet mellan 6 och 12 händer ingenting, han är fortfarande sårad.

## 4.5 Fall och kollisioner

När någon faller mer än 3 meter eller kolliderar med ett föremål i mer än fem kilometer i timmen tittar du på tabellen "Fall och kollisioner". Leta reda på hastigheten vid kollisionen eller fallets längd. På samma rad finns en skade-TN. Slå de angivna tärningarna och ett styrkeslag för personen. Använd de vanliga reglerna (se A2.1.8) för att se hur skadad personen blir.







## 5 RYMDSKEPP

### 5.1 Data om skepp

Detta kapitel innehåller information om de viktigaste små rymdskeppen i *Stjärnornas Krig*: X-vingade jaktskepp, TIE-jaktskepp, *Millennium Falcon* och lätta fraktskepp. En kejserlig tullfregatt finns också med eftersom små skepp ofta råkar ut för sådana. I *Encyclopedia Galactica* finns information om en mängd andra skepp och ytterligare data om de ovannämnda skeppen.

Varje skeppsbeskrivning innehåller följande data:

*Besättning:* Antalet besättningsmedlemmar som behövs för att framföra skeppet säkert.

*Passagerare:* Antalet passagerare förutom besättningen som skeppet är avsett att bära.

*Lastförmåga:* Hur mycket last skeppet kan ta (antal kilogram).

*Förråd:* Hur många dagar skeppet kan vara ute i rymden innan det måste fylla på förråden av mat, vatten, luft och bränsle.

*Hyperfaktor:* Denna faktor påverkar hur lång tid det tar att resa från en stjärna till en annan (genom hyperrymden).

*Navdator:* Skepp som saknar navigationsda-



tor har svårt att färdas genom hyperrymden.

**Hyperreserv:** Större skepp har ofta extra hypermotorer för säkerhets skull.

**Hastighet:** En tärningsnotering som används vid strid skepp mot skepp i den normala (inte hyper-) rymden.

**Manöverförmåga:** En tärningsnotering som används vid strid mellan rymdskepp i den normala rymden.

**Skrov:** Denna tärningsnotering används när skeppet blir träffat i en strid mot andra skepp, för att avgöra hur allvarligt skadat det blir.

**Beväpning:** En beskrivning av vilka vapen som finns ombord. Varje vapen har en eldlednings-TN (avgör chansen att träffa) och en skade-TN (avgör hur mycket skada vapnet gör vid en träff).

**Energisköldar:** Om ett skepp har energisköldar finns här en sköld-TN som skyddar skeppet när det blir träffat, på samma sätt som rustningar skyddar personer i strid.

## 5.2 Rymdfärder

### 5.2.1 Att skaffa ett skepp

Så dina spelare vill ha ett eget rymdskepp?

Det enklaste sättet att få tag på ett rymdskepp är att välja en standardperson som säger att personen ifråga äger ett skepp (t ex smugglare). Nackdelen är att dessa personer börjar spelet med skulder upp över öronen; skepp är dyra.

Det går också att spara pengar och köpa ett skepp. Prislistan talar om vad man får betala för ett vanligt lätt fraktskepp. Sådana är lätta att få tag på, liksom vissa andra typer av handelsskepp och små privata passagerarskepp. Å andra sidan vet man aldrig vad man får för pengarna. Var och en som har köpt en begagnad bil känner igen problemet. Det är lätt att bli lurad om man inte har någon med hög TEK.

Att köpa militära skepp är mycket svårare. Hur mycket? Ungefär... omöjligt, om man inte har goda kontakter och en mycket tjock plånbok.

Alliansen har gott om rymdskepp. När rollpersoner får ett uppdrag av Alliansen tilldelas de ett skepp, om det behövs. Men det skeppet får de givetvis bara behålla tills uppdraget är utfört.

**Försäljare av begagnade rymdskepp:** Här har vi en verklig pärla! Är hon inte vacker? Har bara gått ungefär 1000 ljusår, och dessutom har vi gått igenom henne ordentligt, så vi kan garantera att hon är i toppskick. Va-

då? Det där? Nej, det är inget att bry sig om, bara lite ytrost på kraftkablarna. Jag skulle kunna tänka mig att sälja henne för... tja, 25.000 krediter...

### 5.2.2 Biljetter

När en vanlig medborgare vill resa mellan stjärnorna köper han en biljett med något av de reguljära passagerarskeppen. Passagerarskepp av alla sorter och storlekar, från pråmar till lyxkryssare, avgår med jämna mellanrum från de flesta civiliserade planeter. Normala biljettpriser finns i prislistan.

Naturligtvis är det svårare att ta sig till en planet som ligger utanför de vanliga rutterna. Det kan bli nödvändigt att byta skepp flera gånger, och man kanske får vänta i en vecka på nästa skepp, strandsatt någonstans på en tråkig fabriksvärld. Ibland finns det inga turer dit man vill ta sig, så att man blir tvungen att chartra ett skepp. Ibland kan man inte hitta något skepp att chartra heller.

Den kejserliga regeringen håller sträng kontroll över rymdfarten i de områden den behärskar. Innan man får lämna en planet måste man få utresetillstånd av den kejserliga byråkratin. Om en rollperson är en känd rebellsympatisör kan vi bara önska honom lycka till. Mutor eller Jedi-tricks rekommenderas.

I Imperiets del av rymden hejdas passagerarskepp ofta och genomsöks av flottan, så enbart att man har tagit sig ombord är ingen garanti för att man kommer dit man vill. Den som är efterlyst eller har oklara papper gör klokast i att muta en smugglare att transportera honom till sin destination.

Rollpersoner som är ute på ett uppdrag från Alliansen kan få veta hur de ska kontakta en rebellagent på en planet inne i Imperiet. Rebellagenter har ibland tillgång till dolda rymdskepp eller känner folk som kan ordna transport om det kniper.

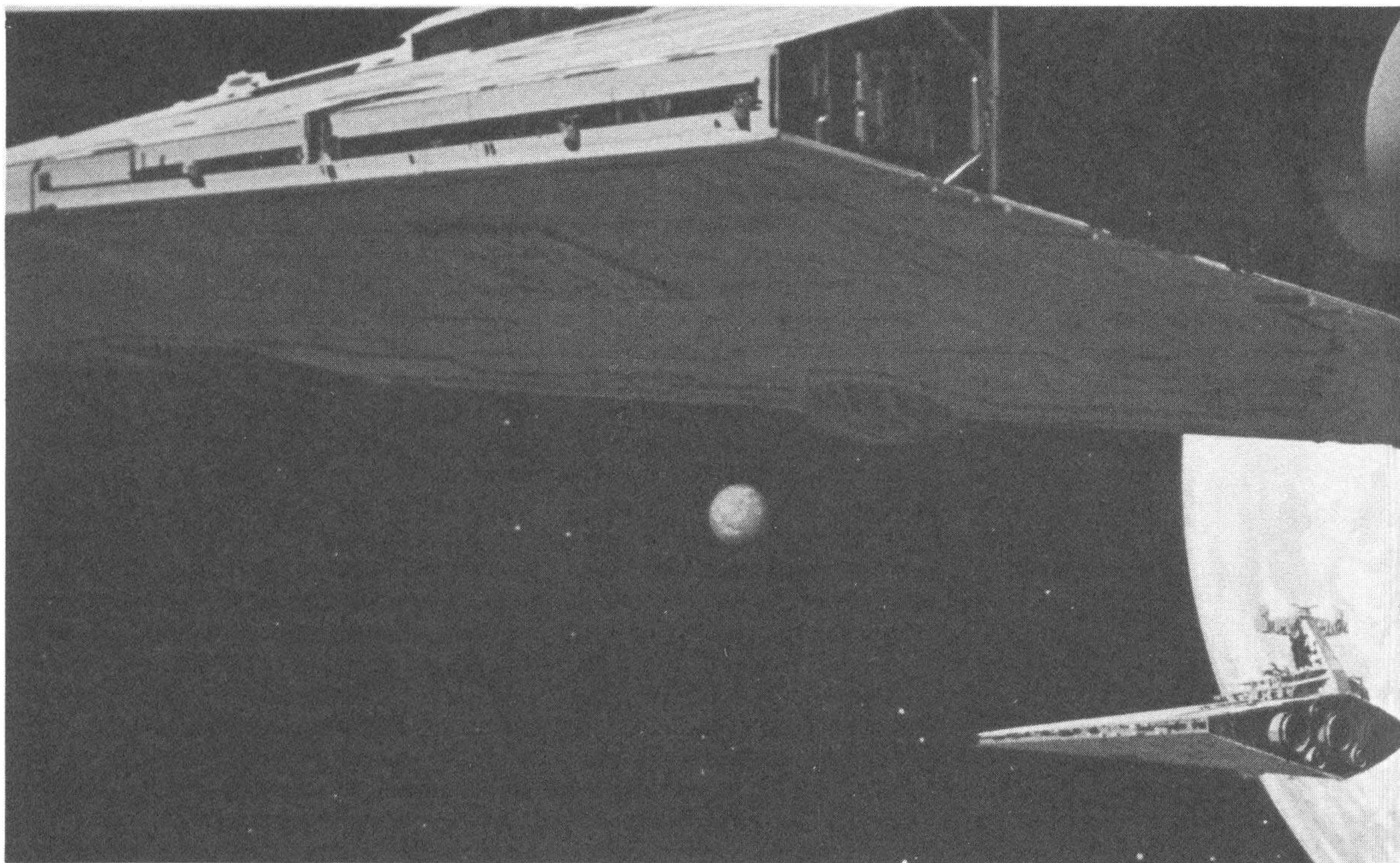
**Ben:** Låt oss bara säga att vi vill undvika... kejserliga komplikationer.

**Han Solo:** Jaha, det är det egentliga problemet, va?

### TA SIG UT I RYMDEN

Som vi förklarar i äventyrshäftet måste du placera ut hinder i spelarnas väg om äventyret ska bli bra. Håll dem på sträckbänken, se till att de oroar sig över vad som kommer att hända härnäst. Att ta sig från en planet ut i rymden är ofta svårt. Att få utresetillstånd, att hitta en rebellspion eller en smugglare som kan ordna transporten — allt sådant ger gott om tillfällen för spelarna att använda sitt förstånd och sina färdigheter.





## SPELLEDA PIRATER

Kapare och pirater kan ge tillfälle till spänning under ett äventyr. Du kan också använda dem för att se till att rollpersonerna kommer dit du vill att de ska komma. De kan helt enkelt bli tillfångatagna av pirater och förda till en annan destination än den de tänkt sig. Eller så kan deras skepp bli skadat under en piratattack och tvingas nödlanda på en närliggande planet.

## SPELLEDA KEJSERLIGA TULLEN

En kejserlig tullfregatt är ett effektivt hinder i de flesta äventyr. Eftersom det inte är särskilt klokt att skjuta på en fregatt med ett vanligt lätt fraktskepps ynkliga kanoner innebär ett sammanträffande med tullen att spelarna får anledning att öva sig på att tänka snabbt. Färdigheter som Bluff, Köpslå (för att muta) och Smyga har vissa möjligheter att lyckas.

Behovet att undvika tullen är ett bra sätt att få spelarna dit du vill ha dem.

Skulle rollpersonerna bli tillfångatagna och inspärrade behöver det inte nödvändigtvis betyda att äventyret är slut. De kanske får tag på värdefull information från de kejserliga. Flykt är alltid möjligt, särskilt för dem som har Jedi-förmågor.

## SPELLEDA RESOR

Interstellära resor kan spelledas på två sätt. Eftersom det ofta är tråkigt och händelselöst kan

man helt enkelt hoppa över restiden och säga: "Jaha, efter två veckor kommer ni fram till Dantooine..."

Eller också kan man försöka göra resan intressant. Ombord på ett passagerarskepp kan rollpersonerna t ex träffa intressanta SLP. "En dag träffar ni en kille som heter Dram Praxon. Han frågar om ni har lust att spela kort." eller "En kväll blir ni inbjudna att äta middag vid kaptenens bord. Där sitter också en besynnerlig xenomorf som verkar vara nyfiken på er." I umgänget med andra passagerare kan spelarna få värdefull information, t ex rykten — "Ni hör en av servitörerna säga att det lär finnas pirater utmed leden till Alderaan".

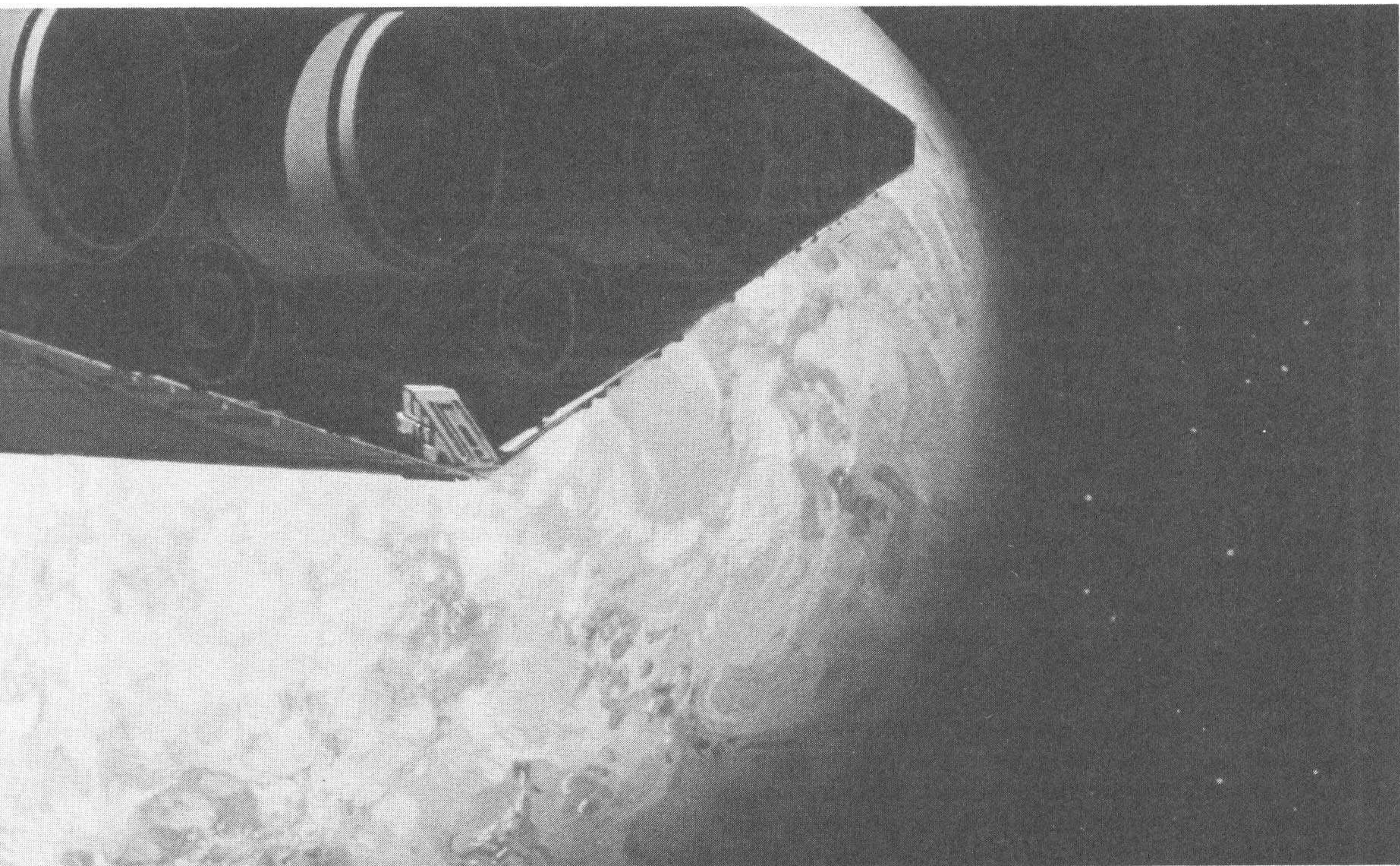
Du kan till och med ordna en ordentlig incident under resan. Det kan finnas en kejserlig spion ombord. Skeppet kan bli anfallet av pirater. Någon av spelarrollerna kan råka upptäcka att det finns smuggelgoods ombord...

## 5.2.3 Resor

En resa mellan stjärnorna kan ta dagar, veckor eller till och med månader (se B5.5). Medan man är i hyperrymden sköter skeppets dator i stort sett allt, så besättningen har inte så mycket att göra. Passagerare kan vila eller ägna sig åt tidsfördriv.

På lyxkryssare finns det mycket underhållning. Fina måltider, musik, dans, hazardspel, holografiska filmer och teater är vanligt. Den del av besättningen som inte står för mat och





underhållning ägnar tiden åt att till exempel studera för att ta examen i astrogation eller åt sina hobbyer och intressen.

Små skepp har inte mycket underhållning att bjuda passagerarna. Autoköket är programmerat för att framställa enkel kost av de begränsade råvaror man har ombord. Man för med sig holofilmer och böcker, men sällan mycket att välja på — i regel är det kaptenens smak som bestämmer vad som finns. Tristessen är ett problem på små skepp, och på långa resor blir det ofta irritation ombord. Besättningar med både män och kvinnor fungerar bättre än enkönade besättningar. Det är inte lätt att hitta en besättning man står ut att vara instängd med under långa tider. Men när man väl har funnit ett skepp med en sympatisk besättning som gillar varandra har man fått ett verkligt hem. Stark sammanhållning gentemot skeppskamrater är mer regel än undantag.

När skepp befinner sig i hyperrymden kan de inte skjuta på varandra, så det finns inte mycket att oroa sig för under färden. Olyckor och missöden händer förstås (se B5.5.4), men verkliga katastrofer är sällsynta.

## 5.2.4 Pirater och kapare

I dessa oroliga tider har antalet piratdåd ökat, trots att Imperiet gör stora ansträngningar att utrota dem. Genom att skicka in ett massivt fö-

remål i hyperrymden mitt i en farled kan pirater tvinga skepp ut ur hyperrymden långt ute mellan stjärnorna. Sedan är det bara att gå till anfall.

Trots att pirater är hänsynslösa mot dem som gör motstånd är det sällsynt att de begår svårare övergrepp. Det finns många skräckhistorier om oskyldiga som kastats ut genom luftslussen och skepp som plundrats och sedan sprängts. Men de har inte mycket med verkligheten att göra utan är för det mesta påhittade av den kejserliga propagandan och sensationslystna journalister. Pirater föredrar att göra ett snyggt och välordnat arbete när de länsar ett skepp och dess passagerare på värdesaker. Det händer att de kidnappar betydelsefulla eller rika passagerare och kräver lösen. Den undre världen i Imperiet agerar gärna mellanhand vid sådana transaktioner.

Imperiet behandlar pirater ytterst strängt. Piratskepp förstörs så fort man får tag på dem. Straffet för piratdåd är döden.

Alliansen och vissa xenomorfa regeringar utfärdar "kaparbrev". Ett sådant brev ger innehavaren licens att plundra kejserlig rymdfart (eller rymdfart som tillhör xenomorfernas fiender), men inte rebeller eller neutrala (eller vänner till xenomorferna). Vissa kapare är föga bättre än pirater, men många tar sina order på allvar.

Imperiet gör ingen skillnad mellan pirater och kapare.



## 5.3 Data för rymdskepp

### 5.3.1 X-vingat jaktskepp

Alliansens vanligaste stridsskepp.

*Besättning:* 1 (plus R2-enhet)

*Passagerare:* inga

*Lastförmåga:* 110 kg

*Förråd:* en vecka (Kan förses med kapslar för extra förråd, högst 2 veckor extra. Sådana kapslar monteras på vingarna och reducerar hastighet och manöverförmåga med 1T per veckas förråd.)

*Hyperfaktor:* x1

*Navdator:* ingen

*Hyperreserv:* ingen

*Hastighet:* 4T

*Manöverförmåga:* 3T

*Skrov:* 4T

*Beväpning:*

Fyra laserkanoner    Protontorpeder  
(avfyras som en)

Eldledning: 3T            Eldledning: 2T

Skador: 6T                Skador: 9T

*Energisköldar:* 1T

### 5.3.2 TIE-jaktskepp

Detta är TIE modell In, en lätt modifierad version av den första TIE-typen. Detta skepp utgör ryggraden i Imperiets rymdjakt. TIE -skepp har ingen hypermotor och opererar vanligtvis från planetbaser eller stjärnjagare.

*Besättning:* 1

*Passagerare:* inga

*Lastförmåga:* 110 kg

*Förråd:* 1 dag

*Hyperfaktor:* ingen hypermotor finns

*Navdator:* ingen

*Hyperreserv:* ingen

*Hastighet:* 5T

*Manöverförmåga:* 2T

*Skrov:* 2T

*Beväpning:*

Två laserkanoner (avfyras som en)

Eldledning: 2T

Skador: 5T

*Energisköldar:* inga

### 5.3.3 Millennium Falcon

Detta skepp tillhör den kände smugglaren Han Solo, efterlyst både av Imperiet och undre värld-

den. *Falcon* är ett äldre, ombyggt lätt fraktskepp.

*Besättning:* 2

*Passagerare:* 6

*Lastförmåga:* 100 ton

*Förråd:* 2 månader

*Hyperfaktor:* x1/2

*Navdator:* ja

*Hyperreserv:* ja

*Hastighet:* 4T

*Manöverförmåga:* 1T

*Skrov:* 6T

*Beväpning:*

Två fyrpipiga laserkanoner    Chockmissiler

Eldledning: 3T (vardera)

Eldledning: 3T

Skada: 6T (vardera)

Skador: 10T

Tung laserakan

(endast för eld mot markmål)

Eldledning: 2T

Skada: 8T mot markmål

*Energisköldar:* 3T

### 5.3.4 Lätt fraktskepp standard

Ett av de vanligaste mindre handelsskeppen. Påträffas särskilt ofta i galaxens yttre delar, där handeln inte är lika utvecklad som i centrum och där små skepp fortfarande kan konkurrera med de stora interstellära fraktbolagen.

*Besättning:* 2

*Passagerare:* 6

*Lastförmåga:* 100 ton

*Förråd:* 2 månader

*Hyperfaktor:* x2

*Navdator:* ja

*Hyperreserv:* ja

*Hastighet:* 2T

*Manöverförmåga:* noll

*Skrov:* 4T

*Beväpning:*

En laserkanon:

Eldledning: 2T

Skada: 4T

*Energisköldar:* nej

### 5.3.5 Kejserlig tullfregatt

Dessa skepp är tillräckligt väl beväpnade för att skrämma de flesta smugglare och en hel del pirater till underkastelse, men för lätt beväpnade för att kunna ingå i flottans reguljära eskadrar.

*Besättning:* 16

*Passagerare:* celler för 6 fångar

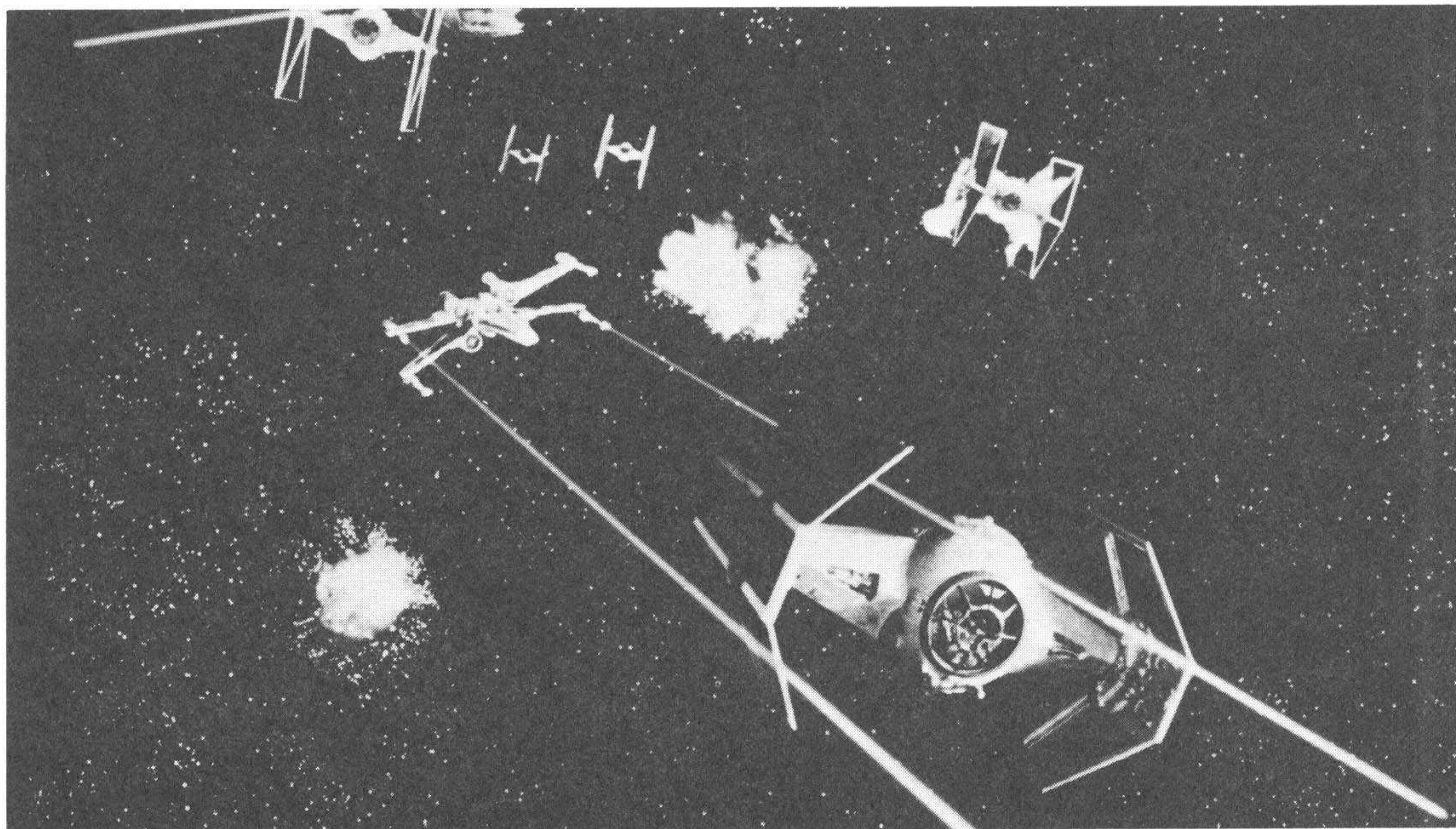
*Lastförmåga:* 200 ton (för beslagtaget gods)



Förråd: 6 månader  
 Hyperfaktor: x1  
 Navdator: ja  
 Hyperreserv: ja  
 Hastighet: 4T  
 Manöverförmåga: 1T

Skrov: 5T  
 Beväpning:  
 Två laserkanoner  
 Eldledning: 2T (vardera)  
 Skada: 5T (vardera)  
 Energisköldar: 3T

Protontorpeder  
 Eldledning 2T  
 Skador: 9T



### 5.3.6 Kejserliga patruller

Den kejserliga flottan är stor. Den har garnisoner på många planeter, särskilt där man misstänker att det finns rebeller. Tullen är en del av flottan. Den patrullerar överallt i galaxen och kan dyka upp var som helst utan förvarning.

Flottan anser sig ha rätt att stoppa, borda och undersöka vilka skepp som helst, så ofta de har lust. Och det är ofta. Det är i regel klokast att inte göra motstånd; ytterst få civila skepp kan åka ifrån eller vinna en strid mot en kejserlig tullfregatt. Det händer att våghalsiga piloter försöker utmanövrera tullen tillräckligt länge för att hoppa till hyperrymden. Så fort man kommit upp i hyperfart är man säker från angrepp. Men om tullen lyckas göra en korrekt avläsning av skeppets kurs just när det hoppar till hyperrymden kan de ofta räkna ut vart man tänker bege sig. Då kommer de efter.

De flesta smuggelskepp har dolda lastutrymmen och är försedda med mekanismer som kan tömma lasten i rymden på ett ögonblick.

Att få sitt skepp genomsökt av tullen är aldrig roligt. Det finns inga domstolar där man kan överklaga flottans åtgärder. Det har hänt att de har beslagtagit hela lasten och alla värdesaker utan förklaring, även när det inte har rört sig

om smuggelgods. Det har hänt att man har skjutit dem som protesterat, eller att man har placerat ut smuggelgods ombord för att rättfärdiga ett beslag, osv.

Det finns bara en sak som hindrar kejserliga officerare att missbruka sin makt hur som helst: inom armén och flottan bestraffas korruption med döden. Officerare som alltför tydligt missbrukar sin makt för egen vinning brukar avlida på ett mystiskt sätt av "kvävning". Å andra sidan tycker flottan att nästan vad som helst går an, bara man kan visa att det skadar rebellerna eller deras sympatisörer. Imperiet har inget emot övergrepp och maktmissbruk, bara mot att man blir rik på det.

Är det någon skillnad mellan att få sitt skepp genomsökt av Imperiet eller av pirater? Döm själv:

**Kejserlig tullinspektör:** Halt! Stå still och håll era händer där vi kan se dem. Vi förväntar oss att ni samarbetar med kejsarens ombud. Lojala medborgare har inget att frukta.

**Pirat:** Upp med händerna! Gör som jag säger, så blir ingen skadad.



## 5.4 Hypermotorer

Hypermotorn är ett underverk av avancerad teknologi. Den får sin kraft från massiva fusionsgeneratorer och kan slunga ett rymdskepp ut ur den normala rymden till en annan dimension som kallas *hyperrymden*. Det är bara hyperrymdsingenjörer och vetenskapsmän som egentligen begriper vad hyperrymden är, och även de medger att det är mycket de inte vet. En sak är dock klar: den som reser i hyperrymden kan färdas fortare än ljuset gör i den normala rymden.

Hyperrymden är parallell med den normala rymden, dvs varje punkt i rymden motsvaras exakt av en punkt i hyperrymden. Punkter som ligger bredvid varandra i rymden ligger också bredvid varandra i hyperrymden. Åker man norrut i hyperrymden kommer man norrut i normalrymden.

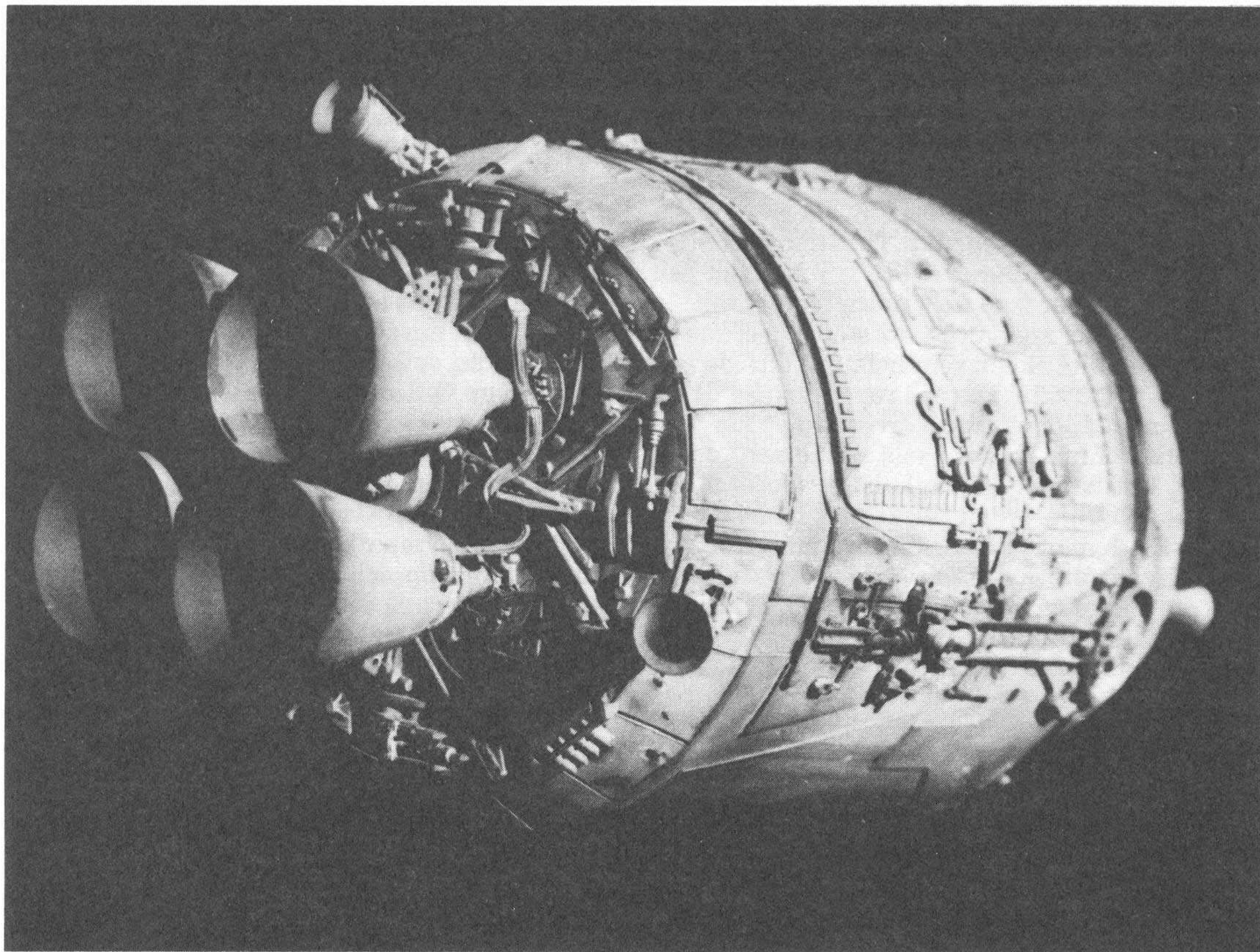
Alla föremål har en "skugga" i hyperrymden, dvs det finns en stjärna i hyperrymden på varje plats som motsvarar en stjärnas plats i normalrymden. Detta är en riskfaktor.

Rymden är inte ett *fullständigt* vakuum. Kringsvävande molekyler och elementarpar-

tiklar finns överallt — bara ett fåtal per kubikmeter, men de existerar. Större föremål är ovanligare men även de förekommer. Det finns många fler "förrymda" planeter som svävar i tomma rymden mellan stjärnorna än det finns planeter som ingår i solsystem. Det finns också oräkneliga stoftmoln, asteroider, meteoriter och andra kringspridda sten- och isklumpar mellan stjärnorna.

Om ett skepp som färdas fortare än ljuset kolliderar med ett föremål, oavsett dess storlek, blir det en sådan energiutveckling att hela skeppet genast förgasas. Till och med att komma för nära en större massa som en planet kan föra ett skepp långt ur kursen. Därför är astro- gation svårt.

**Han Solo:** Att resa genom hyperrymden är inte som att flyga över ett gärde och spruta ogräsmedel, grabben! Om vi inte har exakta beräkningar kan vi flyga rakt igenom en stjärna eller studsas in i en supernova, och då blir det ett snabbt slut på resan, det kan jag försäkra!





## 5.4.1 Farleder

Alla skepp som kan resa i hyperrymden, utom de allra minsta, har en navigationsdator ombord. Navdatorer innehåller mängder av statistiska och rymdtopografiska data, tredimensionella kartor över galaxen och uppgifter om alla tänkbara riskfaktorer. Med hjälp av en navdator kan en skicklig astrogator beräkna den snabbaste och säkraste vägen genom hyperrymden.

Fel är alltid möjliga. En enda siffra som blir fel när man matar in data kan leda till stora kursavvikelser. Ovana astrogatorer tar ofta det säkra före det osäkra och väljer en långsammare väg för att minska riskerna. Desperata rymdfarare kan göra tvärtom — välja en farlig väg för att komma fram snabbt.

Att man lyckas hantera navdatorn rätt är ingen garanti för att allt går som beräknat. Det finns miljarder stjärnor i galaxen. De flesta stjärnors positioner är kända, men det finns också många som aldrig har matats in i de databaser som följer med navdatorer från fabriken. Okända asteroider och planeter är ännu vanligare: man räknar med att hela 90% av dem inte finns på kartorna. "Förrymda" planeter är djupfrysta stenklot som bara syns när de reflekterar det bleka stjärnljuset i den interstellära rymden och sällan upptäcks med teleskop. Hittar man en brukar det vara av en ren slump. Det finns miljarder "rymlingar" och endast de som ligger nära regelbundet använda farleder är kända.

Asteroider och meteoriter finns det så många att ingen har brytt sig om att försöka kartlägga dem.

Alla dessa föremål — stjärnor, planeter, asteroider, meteoriter och gasmolekyler — rör sig hela tiden, ofta på oväntade sätt. Därför händer olyckor ibland också utmed de mest använda farlederna. Men risken för olyckor utmed kända farleder är ändå mycket lägre än på andra platser.

Att resa till ett solsystem som aldrig tidigare har besökts är mycket farligt. Inget av hindren längs vägen finns på kartorna. Bara galningar (eller desperata) skulle ge sig på att resa direkt till ett utforskat system. När man utforskar ett sådant system brukar man resa en liten bit i hyperrymden, gå tillbaka in i normalrymden och göra mätningar, resa en liten bit till i hyperrymden, osv. Det tar tid men ger en acceptabel säkerhet.

## 5.4.2 Restider

På en planet och i normalrymden tar det längre tid att resa mellan två platser ju lägre bort från varandra de ligger. I hyperrymden är det inte

alltid så.

Teoretiskt sett kan ett rymdskepp färdas med nära oändlig hastighet. Ett välutrustat skepp kan ta sig från ena änden av galaxen till den andra på några veckor. Det avgörande är inte avståndet utan svårigheten.

Det är främst tre saker som gör rymdresor svåra:

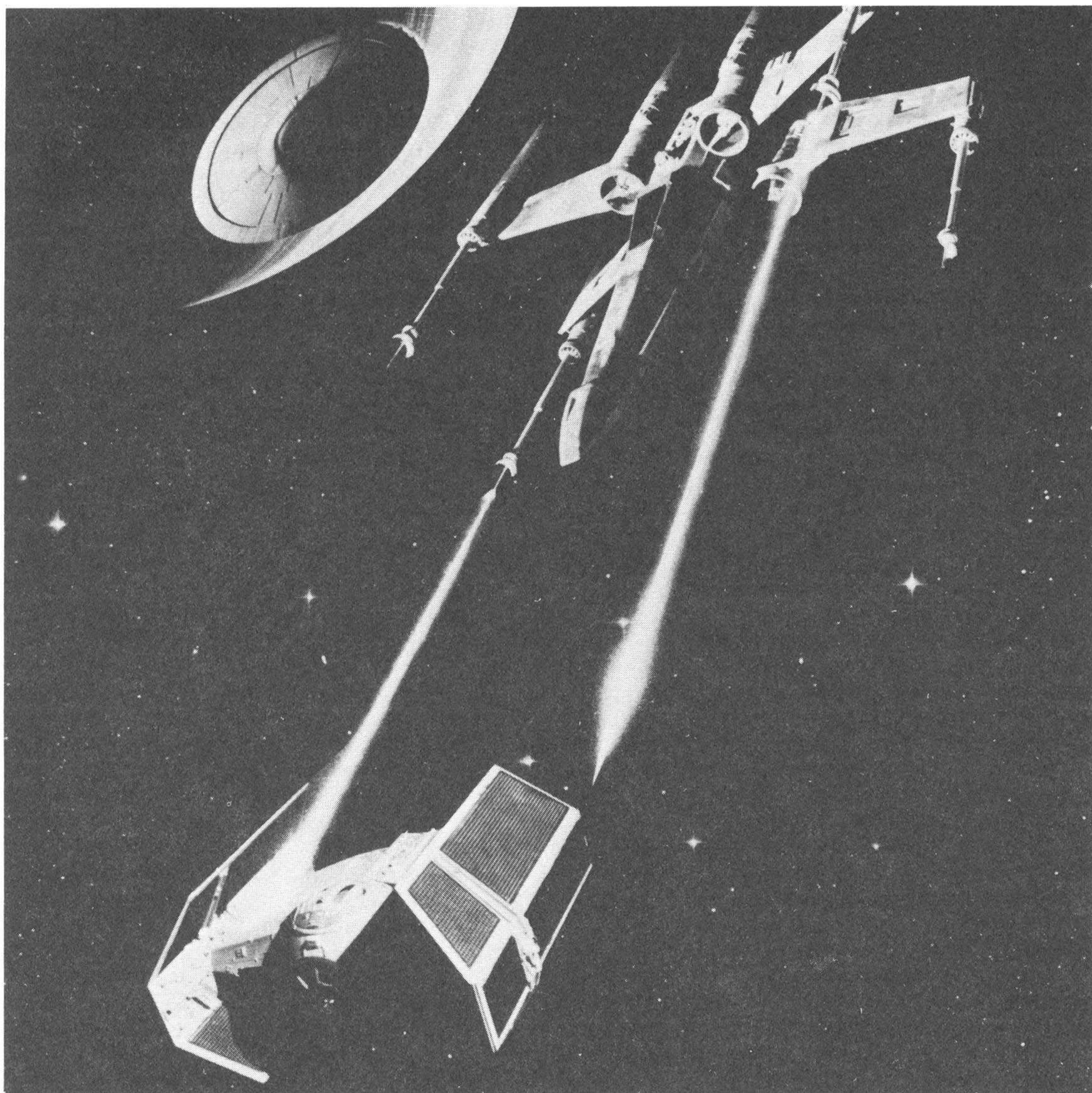
- Eftersom det finns mycket asteroider och annan okänd materia ute i rymden beror hastigheten på hur mycket skräp som ligger i vägen. Om det är mycket måste skeppet färdas långsamt (dvs ofta gå ur hyperrymden) så att det kan undvika föremålen.
- Om det finns många kända hinder utmed vägen måste skeppet sicksacka sig fram mellan dem, och det tar tid. Ju längre resa, desto fler hinder kommer man sannolikt att möta. Men det händer också att en viss rutt mellan närliggande stjärnor är ovanligt svårframkomlig, eller att en mycket lång sträcka är fri från riskmoment därför att den ligger i en "ren" del av rymden.
- Ju oftare en viss rutt används, desto säkrare kunskaper har man om vilka hinder som finns, och desto mindre försiktighet behöver man iaktta. Ju mer sällan en rutt används, desto sämre kunskaper finns och desto försiktigare (och långsammare) måste man gå fram. Idealet är en rutt som Kessel-traden, en av de mest använda handelsvägarna i Imperiet — en väg där skumma personer gärna vill att det ska gå undan. Det värsta en pilot vet är att resa mellan två utforskade solsystem, där navdatorn inte har någon mer information än stjärnornas positioner. Sådana resor kan ta månader.

## 5.4.3 Hyperreserv

De flesta rymdskepp har en extra uppsättning hypermotorer i reserv — för det mesta underdimensionerade eller äldre apparater med kort räckvidd som enbart är avsedda att användas i nödfall. Jonmotorer kan användas för resor i normalrymden, men om hypermotorerna går sönder mitt ute mellan stjärnorna kan det vara en resa på flera år till närmaste solsystem. Med hyperreserv kan man i alla fall släpa sig fram till närmaste system på några dagar eller veckor.

Hyperreserver har en maximal räckvidd på 10 ljusår och måste återutrustas på verkstad efter varje användning. Därför har man inte så många destinationer att välja på om man blir tvungen att använda reservmotorerna. Spelledaren måste tala om för spelarna vilka system som finns i närheten — oftast finns det mellan tre och fem att välja på — och låta dem välja vart de ska försöka ta sig.





Eftersom de flesta solsystem aldrig har besökts av människor eller bara har utforskats mycket ytligt, finns det för det mesta ytterst lite information i datorn om de ställen man kan åka till vid ett sådant nödläge.

**Han Solo:** Då måste vi försöka hitta en säker hamn någonstans i närheten. Några förslag?

**Leia:** Nej. Var är vi?

**Han Solo:** Anoat-systemet.

**Leia:** Anoat-systemet. Här finns det inte mycket.

**Han Solo:** Nej. Men vänta. Det här är intressant. Lando!

## 5.4.4 X-vingar

Många mindre skepp (t ex Imperiets TIE-jakt-

skepp) är inte utrustade med hypermotorer. De skickas ut från större skepp som bär dem när man måste resa genom hyperrymden.

Alliansens lilla standardskepp för jakt och strid, det X-vingade jaktskeppet, är utrustat med hypermotorer. Eftersom rebellerna arbetar på ett annat sätt än den kejserliga flottan behöver deras jaktskepp ofta göra hyperrymdfärder, t ex för att slå till och försvinna snabbt.

X-vingar har däremot ingen navdator. Astrogation utan navdator är en riskabel och tidskrävande historia (se B5.5.3). Utan data om eventuella hinder måste skeppet göra många korta hopp genom hyperrymden och ofta återvända till normalrymden för att kontrollera omgivningen. Endast verkligt desperata piloter försöker över huvud taget göra det.



Betyder det att X-vingens hypermotorer är oanvändbara? Nej. R2-enheten som styr X-vingens astrogationssystem kan visserligen inte lagra alla de data som krävs för att *beräkna* säkra rutter. Men den *kan* lagra färdigkalkylerade koordinater för upp till tio rutter.

Så innan man skickar ut en X-vinge på ett uppdrag matar man R2-enheten med de data som behövs för att komma till destinationen och tillbaka— plus några extra rutter som kan användas i nödfall. Beräkningarna görs av en navdator på ett större skepp, och dessa data överförs till R2-enheten. Sedan kan X-vingen resa utmed de inlästa rutterna lika säkert som om den hade en egen navdator.

Det finns en faktor som kan möjliggöra säkra resor i hyperrymden utan navdator: Kraften (se B6.8).

## 5.5 Astrogationsregler

### 5.5.1 Normal tidsåtgång

När rollpersonerna bestämmer sig för att hoppa till hyperrymden avgör du den "normala tidsåtgången" för resan. Normal tidsåtgång är det antal dagar resan tar om svårighetsgraden för astrogationen är 15. Astrogatören kan minska restiden genom att acceptera en högre svårighetsgrad, eller ta längre tid på sig och därmed få en lägre svårighetsgrad.

- Tabellen "Restider i kända solsystem" visar den normala tidsåtgången för att resa mellan alla de solsystem som nämns i Stjärnornas Krig-filmerna.
- Om rollpersonerna reser mellan andra solsystem avgör du den normala tidsåtgången med hjälp av tabellen för Astrogation.

**OBS:** Den normala tidsåtgången för en resa mellan två solsystem ändras sällan. Om spelarna reser till ett visst solsystem ofta kan du ha nytta av att anteckna den normala restiden mellan det systemet och andra de besöker, så att du kan vara konsekvent och ge samma tid nästa gång. Men oroa dig inte alltför mycket över det: restiden kan bli kortare om rutten blivit mer trafikerad eller längre om det drivit in nya asteroider eller andra objekt utmed vägen.

- Tala om för spelarna hur lång den normala tidsåtgången är, och låt astrogatören bestämma om han vill köra fortare eller försiktigare (se nedan).

- Varje skepp har en hyperrymdfaktor. För de flesta är den "1", särskilt snabba skepp har "1/2" och ovanligt långsamma skepp kan ha "2". När skeppet gör en resa genom hyperrymden multiplicerar du den normala tidsåtgången med skeppets hyperrymdfaktor. **Exempel:** Den normala tidsåtgången för en viss resa är sju dagar. Skeppet är en gammal rosthög med hyperrymdfaktor 2. Normal tidsåtgång för resan blir då 14 dagar för detta skepp.

### 5.5.2 Modifiering av tidsåtgång

Om ett skepp gör resan på normal tid (gång hyperrymdfaktorn) är svårighetsgraden alltid 15. När man gör hoppet till hyperrymden slår man för färdigheten astrogation, för den person som sköter astrogationen. Om resultatet blir 15 eller mer kommer skeppet fram till destinationen på den angivna tiden och utan missöden. Blir resultatet 14 eller mindre sker något missöde (se nedan).

En astrogatör kan välja att göra resan snabbare eller långsammare. Svårighetsgraden modifieras då uppåt eller nedåt beroende på hur mycket snabbare eller långsammare man kör.

**Öka svårighetsgraden med ett för varje dag man vill spara** genom att köra fortare. **Exempel:** Normal tidsåtgång multiplicerat med hyperrymdfaktorn är två veckor. Astrogatören vill göra resan på sju dagar. Svårighetsgraden blir 22 (dvs 15 plus 7).

**Minska svårighetsgraden med ett för varje extra dag man tar på sig.**

**OBS:** alla resor genom hyperrymden tar minst en dag. Restiden kan inte minskas till mindre än en dag.

Det tar ungefär en minut att beräkna koordinaterna i hyperrymden när man använder en ofta trafikerad rutt eller om man har färdiga koordinater i datorn. Det tar ett par timmar om man måste beräkna koordinaterna helt själv, och upp till en hel dag om astrogatören inte vet var han befinner sig och måste ta bäringarna till omgivningen för att bestämma sin egen position (se beskrivningen av färdigheten Astrogation).

### HOPPA SNABBT

Om en rutt är mycket trafikerad eller man har tillgång till färdiga koordinater kan man hoppa till hyperrymden på en enda SR. Det är riskabelt men kan vara nödvändigt för att undgå förföljande fientliga skepp.

Om rollpersonerna vill göra ett hastigt hopp till hyperrymden får astrogatören slå för sin

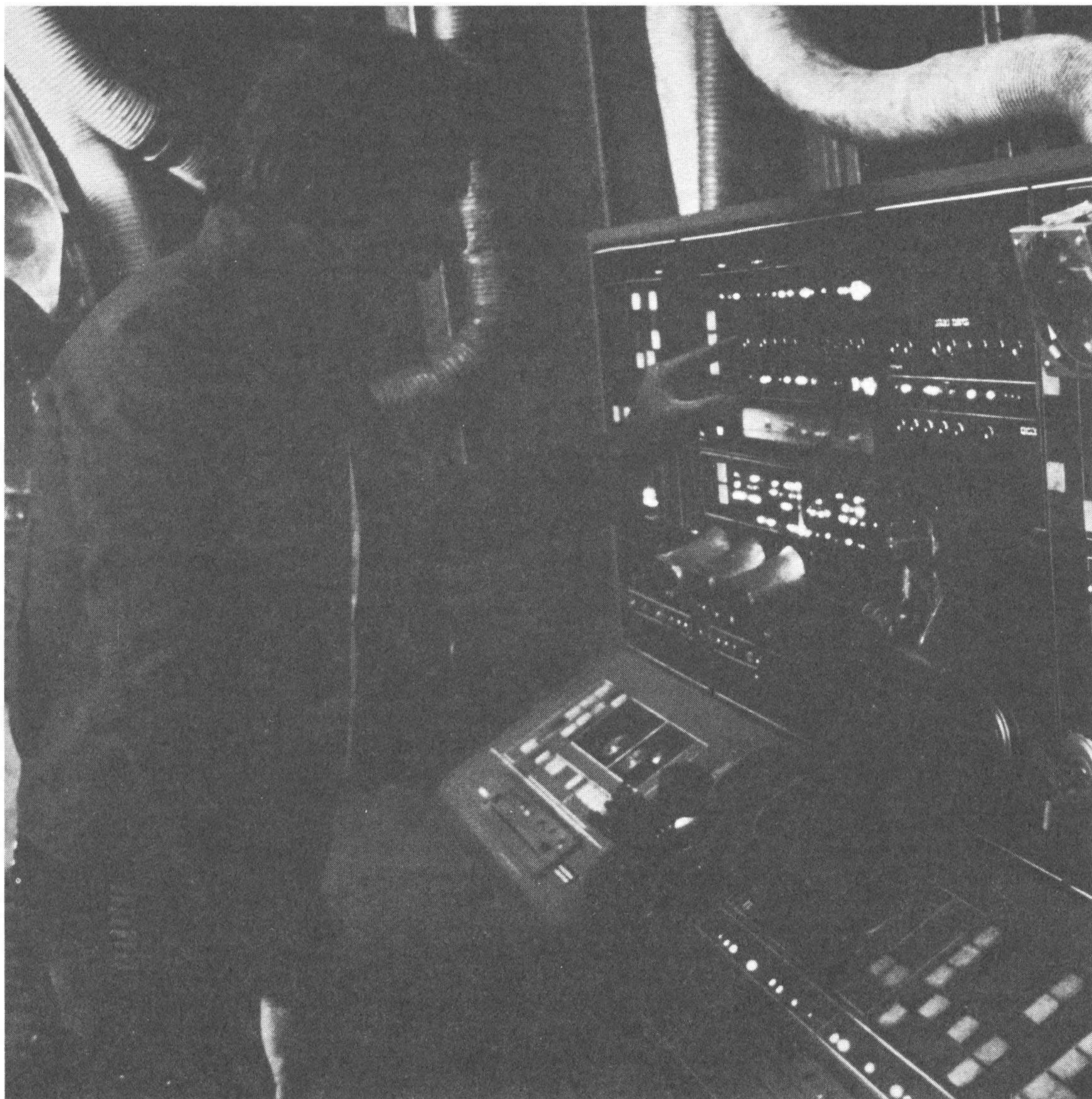


astrogations-TN en gång varje SR. Blir resultatet 15 eller mer lyckas han göra hoppet till hyperrymden; om inte kan han försöka igen i nästa SR.

Svårighetsgraden för själva resan **fördubblas** när man går in i hyperrymden på detta hastiga sätt.

## SKADADE SKEPP

En annan faktor påverkar också svårighetsgraden: hur svårt skadat skeppet är. För ett lätt skadat skepp ökar svårighetsgraden med 5, för ett medelsvårt skadat skepp ökar den med 10. Svårt skadade skepp kan inte hoppa till hyperrymden.



## 5.5.3 Astrogation utan navdator

När ett skepp utan navdator (t ex en X-vinge eller ett skepp vars navdator har gått sönder) reser genom hyperrymden är svårighetsgraden för en resa med normal tidsåtgång **30** i stället för 15.

## 5.5.4 Missöden

När ett skepp råkar ut för ett missöde avläser du vad som händer på tabellen för Astrogationsmissöden. Här nedan följer förklaringar av vad de olika missödena innebär:

*Nödstopp på hypermotor (en dag förlorad):*



Alla rymdskepp med hypermotorer är utrustade med massensorer avsedda att känna av om det finns några små föremål i närheten av skeppet. Skulle någonting komma farligt nära skeppet i hyperrymden finns en automatisk säkerhetsanordning som nödstoppar hypermotorerna och skickar skeppet tillbaka in i normalrymden. Detta förebygger kollisioner och räddar ofta skepp från att förstöras.

När nödstoppet slår till kastas skeppet in i normalrymden på ett okänt ställe. Innan man åter kan hoppa till hyperrymden måste astrogatorn ta bäringarna till närliggande stjärnor, räkna ut skeppets position och beräkna en ny kurs. Det tar ungefär en dag. Sedan krävs ett nytt tärningsslag för astrogation när man åter hoppar till hyperrymden. Eftersom det nya hoppet i stort sett sker utmed samma väg som det föregående är den normala tidsåtgången samma som från början minus det antal dagar man redan har avverkat. Tidsförlusten blir alltså enbart den tid det tar att göra en ny astrogation.

*Nödstopp och skada på hypermotor* (en dag förlorad, skeppet lätt skadat): Även om säkerhetsanordningarna i regel hejdar skeppet i tid för att undvika en kollision i hyperrymden så händer det rätt ofta att hypermotorerna tar skada av gravitationsöverladdning vid ett nödstopp. När detta händer måste man reparera hypermotorerna innan färden kan fortsätta. Till det används färdigheten Reparera skepp.

Dessutom måste astrogatorn beräkna positionen och ta ut nya koordinater, vilket tar ungefär en dag. Han kan göra det medan någon annan reparerar motorerna.

*Kursavvikelse* (en dag förlorad, ytterligare ett hopp krävs): Ett datafel eller påverkan från en stor massa i närheten av skeppets beräknade vektor slungar skeppet ur kurs. När det kommer ut ur hyperrymden upptäcker man att man är flera ljusår från sin destination.

Astrogatören måste beräkna positionen och ta ut nya koordinater, vilket tar ungefär en dag. När ett skepp kommit ur kurs befinner det sig långt från både destinationen och den tänkta färdvägen. Därför räknar vi det nya hoppet som en helt ny resa. Eftersom man antagligen befinner sig långt vid sidan om kända rutter kan den normala tidsåtgången bli mycket lång — upp till veckor eller månader.

*Strålningsfluktuationer* (skeppet lätt skadat, SL avgör tidsförlust): Kraftiga svängningar i partikelstrålningen orsakar energirusning i hypermotorerna. Det kan öka eller minska restiden (SL avgör), men tvingar inte skeppet att

lämna hyperrymden. Dess värre får skeppet dock lätta skador.

*Mynocker* (restiden ökad med 3 dagar): Mynocker är läderartade, mantaliknande djur som bor i yttre rymden. De sätter sig gärna fast på passerande skepp och tuggar på de yttre kraftledningarna. Följden blir förlust av kraft till motorerna. Om besättningen inte gör något åt saken tar resan tre dagar längre tid än väntat. Mynockerna kan lätt tas bort när man nått sin destination.

Vill man ta bort dem genast kan man gå ur hyperrymden var som helst, och en person i rymddräkt kan gå ut och skjuta bort dem. Finns det en asteroid eller planet i närheten kan man eventuellt gå ned där för att underlätta arbetet.

Så fort skeppet har hoppat ut ur hyperrymden måste astrogatorn åter beräkna koordinater precis som om man råkat ut för nödstopp på hypermotorerna.

*Tillbud* (en dag förlorad, skeppet medelsvårt skadat): Strålningsfluktuationer eller alltför närgången passage av något föremål i rymden har skadat något annat system än hypermotorerna. Skeppet fortsätter sin färd, men reparationer är nödvändiga. Spelledaren avgör vad som är skadat — livsuppehållande system, jonmotorer, navdator, kommunikationssystem, kanoner, flyktkapslar eller något annat.

*Kollision* (skeppet svårt skadat): Säkerhetsanordningarna misslyckades med att nödstoppa hypermotorerna i tid, och skeppet kolliderade med någonting. Till all lycka var det ett mycket litet föremål och skeppet fick svåra skador men undgick att förintas.

Kollisionen slog hål i skrovet, och luften börjar genast läcka ut. Alla måste omedelbart slå ett Överlevnadsslag för att se om de lyckas komma i rymddräkterna tillräckligt snabbt (svårighetsgrad 10). Den som misslyckas förlorar medvetandet av syrebrist. Någon annan kan försöka ta på den medvetlöse rymddräkten (svårighetsgrad 15). Om ingen gör detta dör den medvetlöse av syrebrist.

Skeppet kastas ut ur hyperrymden, och måste repareras innan resan kan fortsätta (svårt skadade skepp kan inte hoppa till hyperrymden). Dessutom krävs naturligtvis en ny astrogation.

*Andra katastrofer*: Ovanstående är inte alls någon fullständig lista över allt elände som kan drabba rymdfarare i hyperrymden. Man vet långt ifrån allt om hyperrymden, och vad som helst kan hända. Känn dig fri att hitta på nya katastrofer.



## 5.6 SL-tips för rymdresor

Hur lång tid tar det att resa från planet A till solsystem B? Rätt svar är: precis så lång tid som SL vill att det ska ta.

Om du behöver få spelarna till system B snabbt därför att handlingen i ditt äventyr kräver det, kan du låta resan ta en till två dagar. Rutten är välkänd eller fri från hinder, eller också har ett skepp nyligen anlänt från system B och försett spelarna med färska data som underlättar astrogationen. Det kan till och med hända att Imperiet ansett den här rutten viktig av militära skäl och har skickat stjärnjagare som har sprängt bort asteroiderna som förut hindrade framfarten.

Behöver du försena spelarna går det också bra. Det ligger ett gasmoln i vägen, ingen har rest från A till B på länge, eller något liknande.

Vad säger du om spelarna frågar varför det ska ta 12 dagar när de har rest den här vägen förut och vet att den normala tidsåtgången är 6 dagar? Jo, energistormar gör passagen svårare än vanligt, eller också har ett rörligt asteroidfält kommit in i området, eller något annat.

Allra bäst är det om du kan låta den ändrade tidsåtgången ha något att göra med en händelse som påverkar rollpersonerna någon gång i den närmaste framtiden — skrot från förintelsen av Alderaan, en kejserlig blockad, ökad aktivitet från pirater, etc. På det sättet bygger du upp illusionen att spelets värld lever sitt eget liv oberoende av rollpersonerna och att saker händer av logiska orsaker — inte på grund av tärningsslag. Finns det ett sammanhang mellan händelser och omständigheter får du också gratis en mängd möjligheter att knyta ihop handlingen med nya äventyr — och samtidigt får spelarna något att undra över.

**Spelledaren:** Kommer ni ihåg när ni blev tvungna att ta en omväg till Ord Mantell? Jo, ni får höra att det berodde på en olycka i hyperrymden. Ett corelliskt fraktskepp, *någon-ting-Falcon*, dumpade hela sin last för att undgå att bli äntrat av en kejserlig fregatt.

Okej, nästa fråga: När inträffar missöden under interstellära rymdfärder?

Det händer när någon misslyckas med sitt astrogationsslag. Men det kan också inträffa när SL tycker att det behövs. Om allt annat misslyckas och du behöver fördröja rollpersonerna kan de råka ut för ett nödstopp eller kanske en okänd asteroid som kastar dem ur kurs.

Ett väl planerat missöde kan vara nyckeln till

ett helt äventyr. Tänk dig att du vill låta spelarna få kontakt med en hittills okänd xenomorf art. Det är enkelt: under en resa i hyperrymden råkar de ur kurs och kommer ut i normalrymden vid ett utforskat solsystem. Det finns mystiska livstecken på en planet i närheten...

Men vad händer om dina spelare klagar? Lätt:

**Spelledaren:** Då så, slå för astrogation.

**Spelaren:** Visst. Aha. 21. Fin marginal på den!

**Spelledaren:** Så det tror du. Efter tre dagar brölar nödstoppslarmet igång, och skeppet ramlar ner i normalrymden. Wham! Ni har ett besynnerligt, glödande gasmoln framför er.

**Spelaren:** Håll igen ett ögonblick. Det här är en helt normal resa! SG är 15 och jag slog 21!

**Spelledaren:** Du *trodde* att SG var 15. Lite anade du till att detta underliga, okända, glödande gasmoln har drivit in framför er. SG var faktiskt mycket högre. Hur som helst, så tycks gasmolnet röra sig, nästan som om det var levande. En gastentakel närmar sig skeppet. Gör ni något?

En sista fråga. Om ett skepp råkar ut för ett missöde, *vilket* missöde är det som inträffar?

Slå tärning och använd tabellen "Astrogationsmissöden" om du så vill. Annars kan du känna dig fri att välja vilket missöde som helst från listan. Tag det som passar bäst i handlingen. Om det inte spelar någon roll, eller om du inte har några intressanta idéer om vad som kan hända i samband med missödet, så slå tärning och använd tabellen.

Känn dig inte låst till de missöden som finns med på listan. Hyperrymden är full av konstiga fenomen. Om du har en bra idé om någon gullig katastrof som kan drabba spelarna, så bida din tid till nästa gång de ger sig ut i hyperrymden, och vräk det över dem. Som alltid bör reglerna hjälpa din fantasi, inte begränsa den.

## 5.7 Strid mellan rymdskepp

### 5.7.1 Vad det här inte är

Spelarnas rollpersoner färdas mest i små skepp. När de utkämpar strider är det i regel bara ett fåtal små skepp på vardera sidan. Det här stridssystemet är avsett för att hantera sådana strider. Det är inte gjort för stora slag mellan väldiga flottor av krigsskepp.

Strid mellan rymdskepp är komplicerat. Man skulle kunna göra ett helt spel enbart om



det, med massor av detaljer som saknar betydelse i ett rollspel. Men vi vill inte belasta dig med komplicerade procedurer och detaljerade regler. Här nöjer vi oss med ett enkelt system som fungerar bra i rollspel.

## 5.7.2 Skeppssystem

För varje skepp finns flera tärningsnoteringar som fungerar på samma sätt som rollpersonernas färdigheter. Där finns:

**Hastighet:** Avgör om man hinner ifatt eller kan köra ifrån fientliga skepp.

**Manöverförmåga:** Används när man försöker undvika fientlig eld.

**Skrov:** När ett skepp träffas avgör dess skrov-TN hur skadat det blir.

**Energisköldar:** Används för att avgöra om skeppet blir skadat.

Skepp kan också utrustas med vapen. En del skepp har flera olika system (t ex *Millennium Falcon*, som har laserkanoner och chockmissiler, samt en laserakan som enbart används mot markmål). Varje vapen avfyras separat och har två tärningsnoteringar:

**Eldledning:** Avgör om vapnet träffar.

**Skador:** Avgör hur mycket skada vapnet åstadkommer.

## 5.7.3 Färdigheter i rymdstrid

Tre färdigheter har betydelse i strider mellan rymdskepp: *pilot*, *energisköldar* och *skeppsartilleri*.

Pilotfärdigheten påverkar resultatet när man slår för hastighet och försök att undvika eld från andra skepp.

Skeppsartilleri anger hur bra man är på att skjuta med skeppets kanoner.

Energisköldar anger hur bra man är på att använda energisköldarna för att skydda skeppet.

## 5.7.4 Ordningsföljd i rymdstrid

Strider mellan rymdskepp delas in i stridsrundor (SR) på samma sätt som vanliga strider. Rymdstrid fungerar tämligen likt vanlig strid. Varje SR delas in i faser:

**Beslutsfas 1:** Alla personer beslutar vad de ska göra under stridsrundan, både spelarroller och SLP. De med lägst SMI-TN börjar och sedan går man i turordning för ökande SMI-TN. Total undanmanöver beslutas nu.

**Beslutsfas 2:** Nu beslutar sig spelarroller och SLP om de ska använda stridsundanmanöver. De med lägst SMI-TN börjar och sedan går man i turordning för ökande SMI-TN.

**Reaktionsfas:** De personer som använder undanmanöver slår för detta. Spelledaren avgör sedan alla SG för angrepp under denna SR.

**Handlingsfas:** Alla rollpersoner som ska utföra en handling gör det nu. Handlingar är förflyttning, användning av en färdighet eller grundegenskap eller förberedelse.

**Skadefas:** Slå för skador och lägg in deras effekter.

## SNABBAKTION

Det är möjligt att genomföra snabbaktion vid rymdstrid på samma sätt som vid vanlig strid. Skador som vållas av sådana attacker får omedelbar effekt under pågående handlingsfas.

## ANDRA FORDON

Andra fordon, t.ex. fräsarcyklar, kan strida mot varandra. Använd då rymdskeppsstridsreglerna; de fungerar normalt utan problem. Men spelledaren måste givetvis vara beredd att justera en del detaljer om så behövs.

## 5.7.5 Hastighet och förföljelse

Vi börjar med att beskriva strid mellan två skepp. Se B5.8 om vad som gäller när fler skepp är inblandade.

Två skepp befinner sig alltid på kort, medellångt eller långt håll från varandra. När fientliga skepp nalkas varandra börjar striden för det mesta på långt håll. Om t ex en tullfregatt fordrar att få komma ombord och inspektera och rollpersonerna försöker vinna tid eller bluffa sig ur situationen kan det hända att striden börjar på kort håll.

Vid början av pilotfasen talar SL om för spelarna om deras motståndare försöker komma närmare, hålla avståndet eller fly. Sedan säger piloten på rollpersonernas skepp vad han försöker göra.

Om båda piloterna försöker komma närmare minskar avståndet ett steg (från långt till medellångt, från medellångt till kort) utan att man behöver slå några tärningar. Är skeppen redan på kort håll kan de inte komma närmare. Vill båda piloterna öka avståndet ökar det ett steg (från kort till medellångt, från medellångt till långt). Om skeppen redan befann sig på långt håll är striden över.

När den ena piloten vill minska avståndet och den andre vill öka det slår man hastighets-TN för båda skeppen. Den pilot som slår högst bestämmer om avståndet ska minska eller öka ett steg. Är tärningsresultaten lika blir avståndet oförändrat.

**Exempel:** Millennium Falcon jagar ett TIE-



skepp, och avståndet är medellångt. Falcons hastighets-TN är 4T, TIEs är 5T. Piloten på Falcon slår 9, piloten på TIE-skeppet slår 11. Avståndet ökar ett snäpp och är nu långt.

Piloten kan använda sin pilotfärdighet för att påverka hastighetsslaget. Han gör avancerade manövrer för att komma ikapp eller skaka av sig förföljarna. Detta räknas som en handling och påverkar pilotens TN om han gör något annat i samma SR. Han slår sin pilot-TN och adderar resultatet till skeppets hastighetsslag.

**Exempel:** I nästa SR använder piloten på Falcon sin pilotfärdighet på 3T+1 för att komma ikapp. Han slår Falcons hastighets-TN (4T) och får 12. Sedan slår han sin pilot-TN (3T+1) och får 16 — summan är 28. TIE-skeppets slag blir 18, så avståndet minskar ett steg till medellångt.

## 5.7.6 Göra ingenting

I stället för att försöka fly eller komma ikapp kan piloten välja att inte göra någonting. Ett skepp utan pilot (eller vars pilot är död eller medvetslös) gör automatiskt ingenting tills piloten ersätts. Skepp med joniserade styrsystem (se nedan) gör också ingenting.

Om ett skepp inte gör någonting beror ökning eller minskning av avståndet enbart på vad det andra skeppet gör. **Exempel:** Skepp A gör ingenting, skepp B närmar sig. Inga tärningsslag görs, och avståndet minskar ett steg.

Om inget av skeppen gör någonting blir avståndet oförändrat.

## 5.7.7 Artilleri

När man skjuter med vapen som man håller i händerna är det enbart skyttens skicklighet som avgör om man träffar. Större vapen som skeppskanoner har egna servosystem, lasersikten och målsökningsapparat som påverkar chansen att träffa. Därför har varje vapen en eldlednings-TN som adderas till skyttens artilleri-TN.

Ett vapen kan bara avfyras om det har en skytt. Skytten slår sin artilleri-TN och vapnets eldlednings-TN, och lägger ihop resultaten.

**Exempel:** Millennium Falcons laserkanoner har en eldlednings-TN på 3T. Om skyttens artilleri-TN är 4T+1 skulle han slå totalt 7T+1.

Svårighetsgraden för att skjuta med skeppskanoner beror på avståndet: 5 om målet är på mycket kort håll (några dussin meter), 10 på kort håll, 15 på medellångt håll och 20 på långt håll.

Svårighetsgraden kan dock modifieras om piloten på målskeppet försöker undvika elden (se nedan).

Skytten kan skjuta flera gånger i samma SR, men varje skott är en separat handling och

medför reduktion av TN som vanligt vid användning av flera färdigheter samma SR.

## 5.7.8 Undanmanöver

En pilot kan använda sin pilotfärdighet för att undvika fientlig eld. Det fungerar på ett liknande sätt som när man duckar i en vanlig strid. Man skiljer på Totalundvika och Stridsundvika på samma sätt som för Ducka.

### TOTALUNDVIKA

Man slår skeppets manöver-TN och pilotens pilot-TN (den räknas i detta fall som en reaktionsfärdighet), lägger ihop resultaten och adderar det till SG för att träffa.

**Exempel:** Piloten på TIE-skeppet har 2T i pilot-TN. Manöverförmågan hos ett TIE-skepp är 2T. Millennium Falcon skjuter mot TIE-skeppet på medellångt avstånd (svårighetsgrad 15). TIE-piloten försöker totalundvika. SL slår 2T för piloten och får 7, och 2T för skeppet, och får 6. Svårighetsgraden för Falcons eld blir 28.

När en pilot beslutar sig för en total undanmanöver satsar han all sin förmåga på att genomföra den mest halsbrytande flygning han kan prestera. Han kan inte använda några andra färdigheter.

Skyttarna ombord störs av pilotens våldsamma manövrer och deras träffsäkerhet minskar. När en skytt slår för att träffa, ökar hans SG med pilotens slag för total undanmanöver.

Han kan inte heller öka avståndet till de skepp han strider mot; om de försöker närma sig och den undvikande piloten presterar ett bättre Pilotslag så förblir avståndet mellan skeppen detsamma.

### STRIDSUNDVIKA

Piloten kan låta sitt Pilotslag ersätta SG för att träffa hans skepp; det fungerar som en Stridsduckning i vanlig strid.

Stridsundvika påverkar inte skeppets skyttars träffchanser.

## 5.7.9 Flera färdigheter

Precis som i vanlig strid måste varje spelare tala om precis vad hans rollperson gör, i början av varje SR. Använder man flera färdigheter i samma SR gäller samma reduktion av tärningsnoteringarna som vid vanlig strid.

En pilot kan använda sin pilot-TN för att öka hastigheten, och han får även undvika. Han kan också använda sin artilleri-TN för att avfyr ett vapen. Dessutom kan han använda sköldarna. Var och en av dessa åtgärder är en separat handling och påverkar de faktiska TN.

Om skeppet har utrymme för minst två besättningsmän kan en person vara *andrepilot*. Andrepiloten har motsvarande reglage på sin



sida av cockpiten, precis som i ett flygplan, och kan använda sin pilot-TN för att påverka hastigheten och undvika eld, precis som piloten. Men pilot och andrepilot kan inte *båda* påverka samma tärningsslag. Båda kan göra samma saker, men inte vid samma tillfälle. Andrepiloten kan också avfira ett vapen eller sköta energisköldarna.

**Exempel:** Piloten använder sin pilot-TN på 3T för att påverka hastighetsslaget, och avfyrar dessutom en kanon. Han slår då 2T för båda handlingarna. Andrepiloten använder sin TN på 2T för att undvika en gång. Om piloten hade gjort alla tre sakerna själv skulle han bara fått slå 1T när han undvek.

Varje skytt kan bara avfira det vapen han sköter. Han kan skjuta hur många gånger som helst (varje gång räknas som en handling), men han kan inte skjuta med något annat vapen i samma SR.

När man använder flera färdigheter i samma SR påverkas TN för *färdigheter* och *grundegenskaper*, men aldrig *skeppets* TN. Skeppets TN är ju oberoende av människors begränsningar.

## 5.7.10 Energisköldar

Att använda sköldarna är en reaktionsfärdighet — man beslutar sig för det under beslutsfas 2. Under reaktionsfasen slår sedan sköldoperatören för sköldarna. Detta tärningsresultat adderas till SG för att träffa och summan kallas *sköldtal*.

Om angriparen slår över SG men under sköldtalet så har skottet träffat skeppet, men då adderas sköld-TN till skrov-TN när man slår för skador.

**Exempel:** Piloten på Silverhingsten slår 18 för stridsundanmanöver gentemot en TIE på kort håll. Piloten väljer tärningsresultatet som SG istället för det ursprungliga SG 6. Andrepiloten sköter sköldarna och slår 16. Sköldtalet blir 34. Om TIE-piloten slår 17 eller lägre missar han skeppet. Om han slår 18–33 träffar han skeppet men sköldarna hjälper till att skydda skrovet. Om piloten slår 34 eller bättre träffar hans skott skrovet utan att sköldarna har skyddat.

## 5.7.11 Skador

Varje skeppsvapen har en skade-TN som man slår när det träffar ett mål. När vapnet avfyras på medellångt håll reduceras dess skade-TN med 1T. På långt håll reduceras den med 2T.

**Exempel:** Millennium Falcons laserkanoner har 6T i skade-TN. Träffar de något på långt håll slår man 4T för att se hur allvarligt målet blir skadat.

När ett skepp blir träffat slår man dess

skrov-TN. Har det energisköldar kan dessa bidra med skydd (se B5.7.10).

Skadorna bestäms på samma sätt som i vanliga strider. De beror på förhållandet mellan skadeslaget och skrovslaget (modifierat för eventuellt energisköldsslag):

- Skrovslaget högre än skadeslaget: Lätta skador — sköldarna överbelastade eller styrsystemet joniserat.
- Skadeslaget högre än eller lika med skrovslaget, men inte dubbelt så högt: Medelsvåra skador.
- Skadeslaget minst dubbelt så högt, men mindre än tre gånger så högt som skrovslaget: Svåra skador.
- Skadeslaget minst tre gånger så högt som skrovslaget: Förstört.

Om besättningen inte lyckades få skydd av sköldarna (eller skeppet inte har några sköldar) och det får lätta skador, medför det att *styrsystemen joniseras*. Blå elektriska blixtrar spelar över hela skeppets utsida. Under innevarande och nästa SR minskas *skeppets* alla TN med 1T. (Besättningens färdighets-TN påverkas inte.) Efter en SR återhämtar sig styrsystemen och skeppet fungerar åter normalt.

Om man lyckades använda sköldarna och skeppet ändå får lätta skador blir *sköldarna överbelastade*. Skeppets energisköld-TN reduceras med 1T från och med nu, och blir inte normal igen förrän skeppet reparerats.

**Exempel:** Millennium Falcon träffas tre gånger. Alla tre gångerna används sköldarna med framgång, men summan av tärningsslagen för skrov och sköldar blir lägre än skadeslagen. Skeppet har nu inte längre några fungerande sköldar, eftersom dess sköld-TN från början var 3T och skadorna har reducerat den med 3T.

Ett medelsvårt skadat skepp får sina TN för hastighet, manöverförmåga, eldledning och energisköldar reducerade med 1T tills skeppet blir reparerat. Skrov-TN påverkas inte, ej heller skade-TN för vapnen.

Besättningens färdighetsslag (pilot, artilleri, energisköldar) påverkas aldrig av att skeppet är skadat.

Om ett medelsvårt skadat skepp får medelsvåra skador en gång till, blir det svårt skadat.

*Svårt skadade* skepp fungerar likadant som medelsvårt skadade, men dessutom slår man en tärning och avläser resultatet i tabellen för skador på rymdskepp. Det angivna systemet upphör att fungera och kan inte användas igen förrän det har blivit reparerat.

Ett svårt skadat skepp som träffas igen och får medelsvåra skador blir *utslaget*. Det kan inte styra, öka eller minska hastigheten, skjuta, hoppa till hyperrymden eller använda energi-



sköldar förrän det har blivit reparerat.

Ett svårt skadat skepp som får svåra skador en gång till blir förstört.

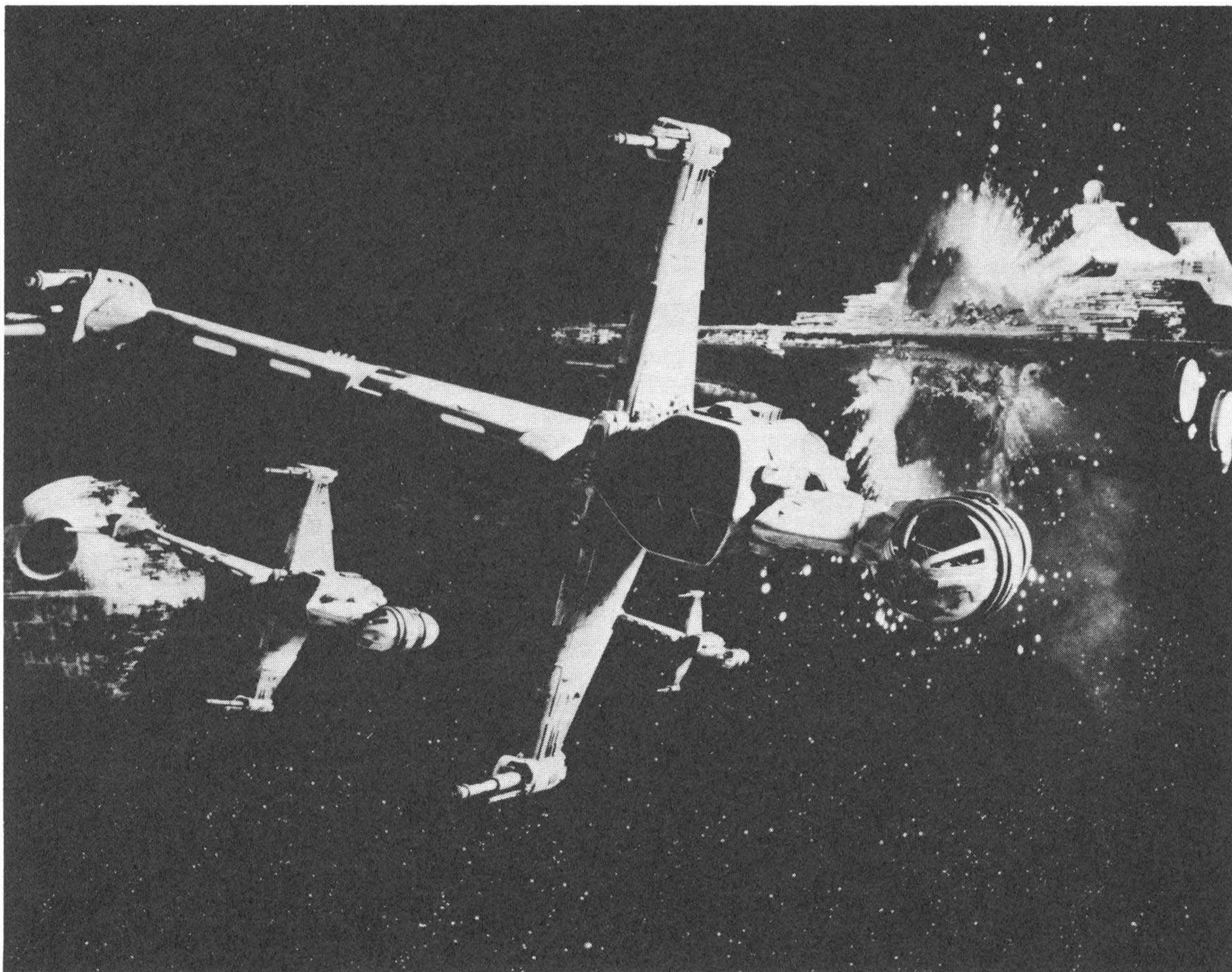
Ett skepp som blir *förstört* försvinner i ett eldklot och förintas fullständigt. En generös spelledare kan låta rollpersonerna slå överlevnadsslag för att se om de hinner skjuta ut sig i flytkapslarna, om skeppet har sådana (svårighetsgrad 15).

## 5.7.12 Torpeder och missiler

Vissa skepp har protontorpeder eller chockmis-

siler. De fungerar likadant som andra vapen, men med tre skillnader:

- De kan endast användas på kort håll.
- De är avsedda att användas mot långsamma mål. När torpeder avfyras mot ett fientligt skepp slår man målets hastighets-TN och adderar resultatet till svårighetsgraden. Detta tärningsslag är inte någon "handling" och påverkar inte TN för målskeppets pilot.
- De blockeras fullständigt av energisköldar. Om målskeppet lyckas använda sina sköldar mot attacken får den ingen effekt alls.



## 5.8 Strid mellan flera skepp

Systemet med skjutavstånd fungerar bäst när två skepp strider mot varandra. Här ska vi förklara hur man gör när flera skepp är inblandade.

### 5.8.1 Ett skepp mot flera

Vart och ett av fiendeskeppen är på kort, medellångt eller långt avstånd från sitt mål. Det ensamma skeppet kan försöka fly från alla fiendeskeppen eller närma sig *ett* av dem.

När det ensamma skeppet närmar sig det



skepp det förföljer, beräknar man det nya avståndet precis som när två skepp strider. Om båda närmar sig minskar avståndet ett steg, om fienden flyr slår man hastighetsslag för att avgöra vad som händer.

Alla andra skepp som flyr kommer ett steg längre bort, och alla andra skepp som närmar sig kommer ett steg närmare.

**Exempel:** Spelarrollerna slåss mot tre TIE-jaktskepp som alla befinner sig på långt håll. De väljer att närma sig ett av fiendeskeppen. Det skeppet flyr. Av de två återstående fiendeskeppen flyr det ena medan det andra försöker närma sig.

Man slår hastighets-TN för det flyende skepp som rollpersonerna försöker närma sig och för rollpersonernas skepp. Spelarnas resultat blir högst, så deras skepp är nu på medellångt avstånd från det TIE-skepp de förföljer.

Det andra flyende TIE-skeppet har försvunnit ur striden — det avlägsnade sig när det var på långt håll. Det tredje TIE-skeppet är på medellångt avstånd eftersom det försökte närma sig och därmed automatiskt kom ett snäpp närmare.

Om rollpersonernas skepp flyr och ett fiendeskepp också flyr ökar avståndet mellan dem. Den enda konflikten inträffar när ett eller flera skepp försöker närma sig ett skepp som flyr. Slå då ett hastighetsslag för det flyende skeppet och separata hastighetsslag för de förföljande, och ändra avstånden individuellt.

**Exempel:** Spelarnas skepp flyr från tre TIE-jaktskepp som befinner sig på medellångt avstånd. Alla tre TIE-skeppen försöker närma sig. Spelarnas pilot-TN plus skeppets hastighets-TN är 4T+2; tärningsresultatet blir 21. De tre TIE-skeppen slår 23, 15 respektive 21. Det första TIE-skeppet kommer närmare och är nu på kort avstånd. Det andra blir efter och är på långt avstånd. Det tredje fick samma resultat som spelarna, så avståndet till det är oförändrat.

## 5.8.2 Flera skepp mot flera

När det är flera skepp på båda sidorna delar man upp slaget i flera mindre strider. Om det är lika många skepp på båda sidorna delar man in dem så att de slåss ett mot ett. SL måste avgöra vem som slåss mot vem. Försök matcha skepp med ungefär samma eldkraft om det är möjligt.

Endast när ett skepp har förstört sin motståndare eller motståndaren flyr bortom långt håll kan det lägga sig i en annan strid.

Om den ena sidan har fler skepp än den andra kan den sidan fördela sina "extra" skepp hur den vill — man kan t ex låta alla anfalla ett enda

fiendeskepp eller sprida ut dem jämnt.

**Exempel:** Fyra TIE-jaktskepp anfaller två X-vingar. Det blir två strider eftersom den mindre sidan bara har två skepp. De två extra TIE-skeppen kan antingen blanda sig i samma strid eller anfalla varsin X-vinge. Beroende på vad SL bestämmer kommer det antingen att bli en strid med tre skepp mot ett och en strid med ett skepp mot ett, eller två strider med två skepp mot ett.

Ett skepp kan inte förfölja eller skjuta på ett skepp som ingår i en "annan" strid, så länge det självt har motståndare.

Skepp som lämnar området (befinner sig på långt håll och avlägsnar sig) är ute ur striden och kan inte anfalla något annat skepp.

Om ett skepp förstör alla sina motståndare kan det delta i en annan strid i nästa SR, på långt håll. Om det finns två eller fler fiendeskepp i den strid det kastar sig in i, delas den striden upp i två separata bataljer. Då måste man bestämma vilket eller vilka skepp som vänder sig mot den nyanlände motståndaren.

**Exempel:** Millennium Falcon och Lukes X-vinge möter tre TIE-skepp. En TIE anfaller Falcon och de två andra angriper Luke. Millennium Falcon förstör sin motståndare. I nästa SR kommer det för att hjälpa Luke. Striden mellan Luke och de två TIE-skeppen delas nu i två strider — en mellan Luke och det ena TIE-skeppet, en mellan Falcon och det andra.

## 5.9 Skepp mot markmål

Skepp skjuter sällan mot personer — men det händer ibland. TIE-jaktskepp används ibland för att angripa mål på marken.

Ett skepp som skjuter mot en människa är alltid på kort håll (eftersom en människa är så liten att hon inte skulle synas för artilleristen på ett avstånd som är "medellångt håll" för skeppsvapen). Människor är mycket mindre än de mål skeppsartilleriet vanligen skjuter på, men å andra sidan rör de sig mycket långsammare. Svårighetsgraden är 15 för att träffa en människa från ett skepp som svävar stilla i luften, 20 om skeppet rör sig. Slå vapnets eldlednings-TN och skyttens artilleri-TN som vanligt. Målet kan ducka.

Skade-TN för skeppsartilleri följer en annan skala än handeldvapen. Laserkanonerna på en tullfregatt har en skade-TN på 5T men är givetvis mycket kraftigare än ett lasergevär (som också har 5T). Tärningsnoteringarna för skeppsvapen är avsedda att jämföras med andra skepps skrov-TN, inte med rollpersoner-



nas styrke-TN.

Om ett skepp av någon anledning skjuter mot en person och träffar, slår man vapnets *dubbla* skade-TN. Om en tullfregatt träffar en människa med sin laserkanon slår man alltså 10T i stället för 5T. Rollpersonen slår styrke- (och rustnings-) TN som vanligt.

Om en person skjuter på ett skepp avgör man avståndet och svårighetsgraden precis som vid en vanlig markstrid. (Se även tabellen för alternativa stridsmodifieringar.) Skeppet kan undvika elden som vid rymdstrid.

De flesta handeldvapen är inte tillräckligt kraftiga för att påverka skepp. När ett laservapen träffar slår du 1T för skadan. Slå skeppets skrov- (och energiskölds-) TN som vanligt. Om laservapnets skadeslag blir mindre än hälften av skeppets skrov- och sköldslag har skottet ingen effekt.

Lätta och medeltunga laserakaner har lite mer energi än andra handeldvapen. När en lätt eller medeltung laserakan träffar ett rymdskepp slår man 2T för skadan.

## 5.10 Ombyggnad av rymdskepp

Den som har ett skepp kan använda färdighetspoäng för att bygga om och förbättra det.

Han kan öka vilken som helst av dess tärningsnoteringar — hastighet, skrov, manöverförmåga, energisköldar, eldledning eller skador. Kostnaden räknas ut på samma sätt som när man förbättrar rollpersonernas färdigheter. *Exempel:* Att öka ett skepps hastighets-TN från 5T till 5T+1 kostar 5 färdighetspoäng.

Om skeppet har flera vapen kan man bara öka TN för ett av dem i taget. Ökningar av de andra vapnens TN måste betalas separat, med fler färdighetspoäng.

Ägaren kan också ändra skeppets hyperfaktor. Att förbättra skeppet från "x2" till "x1" kostar 20 färdighetspoäng. Att förbättra skeppet

från "x1" till "x1/2" kostar 40 poäng.

Den som äger ett rymdskepp kan också montera fler vapen. Ett vapen med eldlednings-TN på 1T och skade-TN på 1T kostar 6 färdighetspoäng. Att öka vapnets värden kostar sedan ytterligare färdighetspoäng på vanligt sätt.

Förutom att det kostar färdighetspoäng måste ägaren antingen låta ett varv utföra förbättringarna (vilket kostar pengar) eller använda sin färdighet i att reparera skepp, eller få någon annan rollperson att göra det.

Om han väljer att låta ett varv göra jobbet måste han ta skeppet dit. Sedan kostar det 100 krediter per spenderad färdighetspoäng. Att göra ändringarna tar en dag per "snäpp" som tärningsnoteringarna förbättras.

*Exempel:* En person spenderar 10 färdighetspoäng för att öka sitt skepps hastighets-TN från 5T+1 till 6T. Det kostar 1000 krediter och tar två dagar.

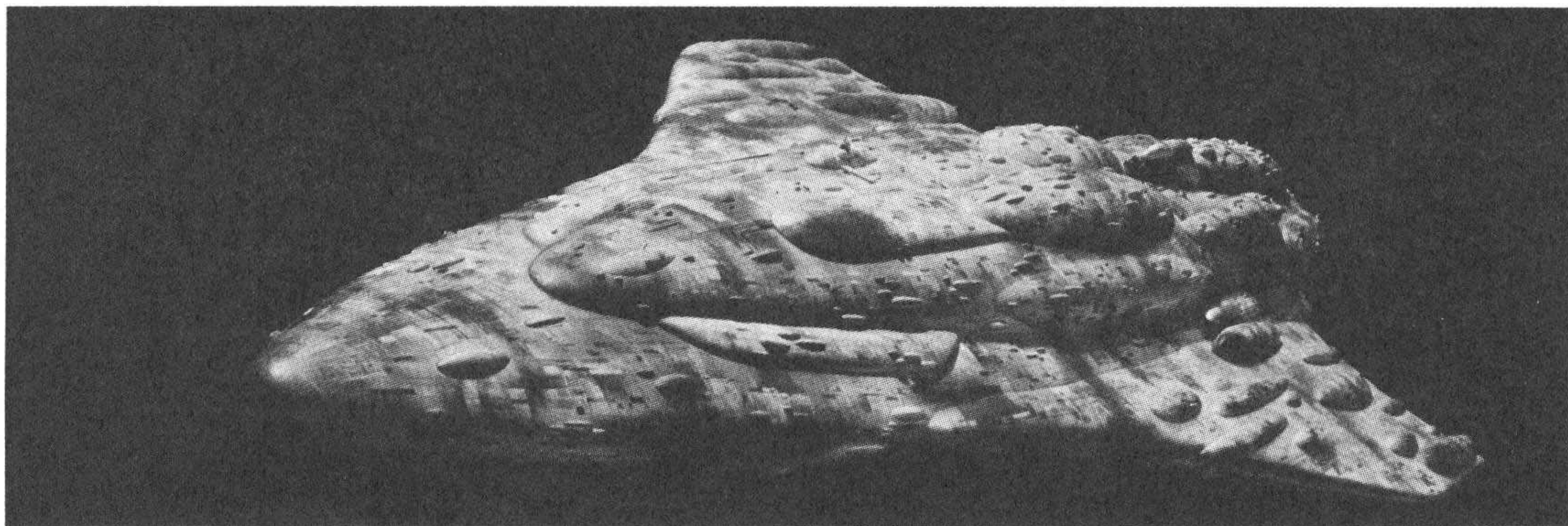
Vem som helst kan använda sin färdighet i att reparera skepp för att öka någon av skeppets tärningsnoteringar, men man kan maximalt öka den så att den blir lika med ens egen Reparations-TN.

*Exempel:* En person med reparations-TN på 6T+2 skulle kunna höja någon av skeppets TN till 6T+2, men inte högre.

Att öka skeppets TN med ett "snäpp" tar en vecka när det inte är ett varv som gör jobbet. Dessutom kostar det 10 krediter per spenderad färdighetspoäng (eftersom det går åt reservdelar, verktyg och nya delar). Man kan använda tiden mellan två äventyr, eller tid som förflyter i hyperrymden under en resa, för att utföra ombyggnaden.

### OMBYGGNAD

Man använder färdighetspoäng för att förbättra ett skepp, eftersom det på sätt och vis är en förlängning av ägaren/piloten själv och hans förmågor. Om du vill kan du också låta rollpersonerna bygga om laserkanoner och annan utrustning enligt samma regler.







## 6 KRAFTEN

### 6.1 Bakgrund

*"Kraften ger en Jedi hans styrka. Den är ett energifält som skapas av alla levande ting. Det finns runt omkring oss och inom oss, den binder samman galaxen."*

— Obi-Wan Kenobi

Kraften finns överallt. Vissa människor lär sig förstå den och skaffar sig nya insikter om livet, medvetandet och materien. De flesta gör det inte. Men även de som inte känner till Kraften, även de som inte tror att den finns, har den inom sig. En del vill förklara Kraftens verkningar som ren slump, andra förstår vad den är.

### 6.2 Kraftpoäng

Varje rollperson börjar spelet med en kraftpoäng. När som helst under spelet kan man tala om att man tänker använda den.

När man använder en kraftpoäng förbrukas den. Man kan inte använda fler kraftpoäng än rollpersonen har. Kraftpoäng förnyas aldrig under ett pågående äventyr.

I den stridsrunda där rollpersonen använder en kraftpoäng fördubblas alla hans tärningsnoteringar. Det betyder att han kan göra dubbelt så många saker, och chansen att lyckas blir mycket högre. Han löper också mycket mindre risk att bli sårad eftersom styrke-TN också fördubblas. Blir man bedövd i den stridsrundan struntar man i det och fortsätter som om inget hade hänt.

**Exempel:** Zonks flankmän var borta. Han var ensam mot de fyra TIE-skeppen som kom tjutande mot honom ovanifrån, underifrån och på båda sidorna. Desperat slet han i kontrollerna, höll andan och undvek alla fyra skeppens eld. Koncentrerad till det yttersta gjorde han en rasande snabb rollsväng och sköt fyra snabba skott. Fyra explosioner lyste upp runt honom — och plötsligt var rymden tom. En vingplatta rök svagt där ett skott från en TIE hade kommit igenom, det var allt. Zonk andades ut. Skicklighet, skulle han säga till sina vänner. Ren skicklighet.

#### 6.2.1 Fyra resultat

När man använder en kraftpoäng kan man få ett av dessa fyra resultat:



## GÖRA FEL

Använder man Kraften för att göra något ont, förlorar man permanent den kraftpoäng man använt, och får samtidigt en mörkerpoäng (se nedan).

Vad menas då med att använda Kraften för att göra något ont? Svar:

- Att döda eller såra någon, utom i självförsvar eller för att försvara andra.
- Att använda Kraften för att skaffa sig makt.
- Att använda Kraften när man är arg eller uppfylld av hat.

## VARA FEG

Använder man Kraften för att göra något som inte direkt är ont, men som inte heller kan kallas ädelt eller hjältemodigt, förlorar man sin kraftpoäng permanent (undantag, se B6.2.2). Man får dock ingen mörkerpoäng. Exempel på sådana fega handlingar är:

- Att undvika fara, dra sig undan i stället för att "ta tjuren vid hornen".
- Att rädda sitt eget skinn.
- Att göra sig märkvärdig inför andra.
- Att skaffa sig pengar eller rikedom.

**Exempel:** Zonk duckar, men stormsoldaten träffar honom ändå med sitt lasergevär. Skadeslaget blir 20, och Zonk har ingen lust att bli dödligt sårad. Han använder en kraftpoäng, vilket fördubblar hans styrke-TN från 3T till 6T. Han slår och får 19 — så han blir bara medelsvårt sårad. Men att använda Kraften för att rädda sitt eget skinn är inte hjältemodigt, så Zonks kraftpoäng är permanent förbrukad.

## VARA HJÄLTEMODIG

När någon använder en kraftpoäng för att göra något ädelt eller hjältemodigt får han tillbaka poängen vid slutet av äventyret.

Vad är då "ädelt eller hjältemodigt"? Svar:

- Att utsätta sig för stor fara.
- Att uppoffra sig för att hjälpa andra.
- Att ta risker för Alliansen och mot Imperiet.

**Exempel:** Nagraoao och Hawi Carrod är fångar i saltgruvorna på Kessel. Zonk flyger sitt skepp Dorion Discus till Kessel-systemet. Han stoppas av en stjärnförgörare och Dorion Discus genomsöks. En officer kräver att han ska tala om varför han har kommit dit. Zonk berättar en bluffhistoria om att leverera mat och reservdelar till gruvorna. Om officeren inte låter sig luras av bluffen kommer Zonk antagligen att få framleva resten av livet som slavarbetare i gruvorna. "Resten av livet" brukar vara ungefär tre veckor på Kessel. Han använder en kraftpoäng — och officeren går på bluffen. Att riskera att bli tillfångatagen för att rädda sina kompisar är klart hjältemodigt, så Zonk får tillbaka sin kraftpoäng vid slutet av äventyret.

## VARA HJÄLTEMODIG VID RÄTT TILLFÄLLE

Om en rollperson använder en kraftpoäng för att göra något ädelt eller hjältemodigt, och dessutom gör det vid ett *dramatiskt riktigt tillfälle* får han tillbaka poängen vid äventyrets slut, och kan dessutom få *ytterligare* en kraftpoäng.

Vad menas med "dramatiskt riktigt tillfälle"? Det kan vara att lita till Kraften vid äventyrets höjdpunkt eller för att göra det omöjliga i ett verkligt kritiskt ögonblick, när hela äventyrets utgång hänger på ett enda tärningskast.

Det finns åtminstone ett par sådana tillfällen i varje äventyr. I den första *Stjärnornas Krig*-filmen finns några exempel på situationer där någon skulle ha kunnat använda Kraften på ett dramatiskt riktigt sätt:

- Ben Kenobi när han möter Darth Vader.
- Han Solo när han anfaller Darth Vaders jaktskepp för att skydda Luke.
- Luke när han anfaller Dödsstjärnan.

I de färdiga äventyr vi ger ut talar vi om vilka tillfällen vi tycker är de rätta att använda en kraftpoäng vid. Gör du egna äventyr bör du redan från början fundera över vilka sådana tillfällen som finns.

## 6.2.2 Att få tillbaka poäng

När en spelare använt en kraftpoäng talar du om för honom om han förlorar den eller får den tillbaka.

I ett och samma äventyr kan man bara använda så många kraftpoäng som finns antecknade på rollformuläret. Det kan hända att man får tillbaka använda poäng vid slutet av äventyret — men inte förrän då.

Vid början av ett äventyr kan man aldrig ha mindre än en kraftpoäng. Om någon börjar ett äventyr med en enda kraftpoäng och använder den på ett felaktigt eller fegt sätt, får han ändå tillbaka sin poäng vid slutet av äventyret. Annars skulle den som blivit av med sin kraftpoäng aldrig mer kunna använda Kraften, eftersom det enda sättet att förtjäna nya kraftpoäng är att använda kraftpoäng.

## 6.2.3 Kraftpoäng och elaka typer

Kraftpoängen ger rollpersonerna ett verkligt övertag över de flesta SLP. De gör att rollpersonerna kan göra saker som normala personer aldrig skulle kunna.

Är det rättvist? Ja, på ett sätt. Spelarrollerna är hjältar. Stormtrupper är kanonmat. I rymdsagornas värld är det helt riktigt att hjältar kan



göra sådant som andra inte kan.

Skurkar kan också ha kraftpoäng. (Du vill antagligen inte veta hur många Darth Vader har.) Kom ihåg att Kraften i sig själv varken är ond eller god. Den har en mörk sida likaväl som en ljus sida. Skurkar kan använda Kraften lika väl som hjältar.

Därför bör betydelsefulla SLP också ha kraftpoäng och kunna använda dem när de möter rollpersonerna.

## 6.3 Mörkerpoäng

När en rollperson använder Kraften för att göra något elakt får han en *mörkerpoäng*. Spelaren antecknar på rollformuläret hur många mörkerpoäng han har samlat på sig.

Varje gång en rollperson får en mörkerpoäng slår SL 1T. Om tärningsresultatet är lägre än antalet mörkerpoäng personen har ackumulerat, går han omedelbart över till den mörka sidan av Kraften. Han är nu uppfylld av ondska och kan inte längre tjäna det goda.

**Exempel:** En rollperson har just fått sin tredje mörkerpoäng. Om tärningsresultatet blir 1 eller 2 har han blivit ond.

Alla spelarroller i *Stjärnornas Krig* — Rollspelet är rebeller som deltar i upproret mot det ondskefulla Imperiet. En person som förförts av den Mörka Sidan kan inte vara en spelarroll. Spelledaren tar rollformuläret ifrån spelaren och använder i fortsättningen den personen som en SLP. Om spelaren vill fortsätta spela måste han skapa en ny rollperson.

### 6.3.1 Var försiktig!

I alla bra rollspelskampanjer identifierar sig spelarna med sina rollpersoner. Att förlora sin rollperson är alltid tråkigt, och att se sin egen rollperson förvandlas till en skurk är bland det värsta man kan råka ut för. SL måste i det längsta undvika att göra en spelare ledsen — trots allt är ju rollspelet till för att vi ska ha roligt tillsammans!

Systemet med mörkerpoäng finns i det här spelet för att ge SL möjlighet att stävja våldstendenser och självskhet. Om det används klokt kommer förmodligen ingen att bli av med sin rollperson. I regel räcker det med att ge en mörkerpoäng för att spelaren ska skärpa sig.

Innan du ger någon en mörkerpoäng måste du vara *absolut säker på att det är motiverat*. Det är också viktigt att spelaren förstår varför han fått mörkerpoängen. Om han tycker att du handlat lättvindigt och han förlorar sin rollperson på grund av det, har han all rätt att bli arg.

Tala *alltid* om för spelaren när han riskerar att få en mörkerpoäng, innan han gör sin onda gärning. Säg till honom att han kommer att få

en mörkerpoäng om han gör det han tänkte, och ge honom tillfälle att ändra sig. Förklara helst varför du anser att handlingen är orätt.

Om spelaren säger emot och hävdar att det han tänker göra inte är omoraliskt, finns det bara en lösning: du är spelledaren och om du säger att det är fel, så är det fel.

Om spelaren medvetet beslutar sig för att genomföra handlingen och ta risken — varsågod, men då har han ingen anledning att klaga om hans rollperson lockas över till den Mörka Sidan. Genom att låta en spelare göra ett medvetet val undviker du irritationer — och du kan även förvandla beslutet till en dramatisk höjdpunkt i äventyret.

### 6.3.2 Botgöring

Den som har samlat på sig mörkerpoäng kan försöka bli av med dem genom att göra bot för sina onda gärningar.

Men det räcker inte att spelaren säger: "jag gör bot" eller "jag ägnar en månad åt fasta och botgöring". För att botgöringen ska fungera krävs tre saker:

- Ånger: Om du märker att en spelare verkligen bekymrar sig över om han gjort rätt eller inte, kan du utgå från att han har ånrat sig.
- Bekännelse: Det är svårt att medge att man har gjort fel, men det är ett måste. Om du som spelledare visar dig beredd att erkänna när du gör fel kommer spelarna också att bli mer villiga till det. Botgöringen fungerar inte om den skyldige vägrar medge att de onda gärningarna var onda.
- Gottgörelse: Om det finns något rimligt sätt att gottgöra det onda personen har åstadkommit måste han allvarligt försöka göra det. Givetvis kan man inte kräva det orimliga. Den som har dödat folk kan inte ge dem livet tillbaka. Men den som har stulit kan lämna igen stöldgodset, eller om ägaren inte finns tillgänglig kan han ge motsvarande summa till välgörande ändamål. Ett ärligt försök är det minsta man kan begära.

När ovanstående villkor är uppfyllda måste spelaren visa att han tänker fortsätta på den goda vägen. Hans rollperson måste uppföra sig helt klanderfritt under minst ett helt speltillfälle innan han kan bli av med en mörkerpoäng. För varje speltillfälle han beter sig felfritt minskar antalet mörkerpoäng med ett — men återfaller han till onda gärningar måste han börja om från början med ånger, bekännelse och gottgörelse.





## 6.4 Kraften och Jediriddarna

Från livlöshet kom liv; från död materia kom tanken. Med livet kom medvetandet om skönhet och fulhet, stilla frid och fruktan. När livet blev starkare stärktes även Kraften. Livet är universums sätt att bli medvetet om sig självt; Kraften är styrkan i detta medvetande.

När livet växte, utvecklades och blev mer sofistikerat, kom intelligensen — och med den möjligheten att förstå. Intelligent varelser

ifrågasatte universum, och när de var kloka nog att ställa frågorna på rätt sätt, så svarade universum. Kraften blev starkare och mer sofistikerad när intelligensen spred sig och de tänkande varelsernas kunskap om universum fördjupades.

Kraftens natur är dock fördold och svåråtkomlig. Det är lättare att besvara tekniska frågor om materia och energi än filosofiska och religiösa frågor om universums innersta väsen. Förståelsen av världens översinnliga natur utvecklades inte i samma takt som den tekniska kunskapen. Med teknikens hjälp arbetade de intelligent varelserna sig fram, utvecklade samhällen och levnadssätt som inte alltid stod i samklang med naturens egen rytm.

Sådan var galaxen till dess Jediriddarna kom. De upptäckte och utforskade Kraften, det mystiska energifält som bildas av allt levande i universum och som därför speglar tillvarons innersta natur. När de hade lärt sig använda Kraften kunde Jediriddarna börja arbeta på att skapa en universell harmoni. Deras förmågor växte och deras ryktbarhet ökade, men när arbetet äntligen började få märkbara följder, fred och frihet åt galaxen, då blev de förrådda.

Kraften är varken ond eller god. Den är en spegling av naturen, och naturen kan vara både kall och grym. Onda människor kan använda Kraften för sina ändamål. De som gör det blir inkarnationer av Kraftens mörka sida. Man kan inte avgöra om en Jedi kontrollerar Kraften eller om det är Kraften som kontrollerar honom; att fråga efter det vore meningslöst. Den som använder Kraften kan bli en kanal för gott eller ont; flödet är detsamma.

Det var oundvikligt att några skulle missbruka Kraften för att tillfredsställa sitt behov av makt och rikedom. Den mörka sidan är förförligt lätt att använda. De onda och giriga följde inga regler och hade inget samvete. De krossade Jediriddarnas orden, förföljde och dödade alla dess medlemmar. Nästan alla.

### 6.4.1 Att finna en lärare

*"Jediriddarna är utdöda, deras eld har slocknat. Du, min vän, är allt som finns kvar av deras religion."*

— Grand Moff Tarkin

Jediriddarna var en urgammal orden bestående av Kraftens mästare. De var visa och goda, och använde Kraften för att stödja frihet, harmoni och liv.

I vår tid finns bara enstaka kvarlevor av Jediriddarnas orden i galaxen. Som vi alla vet (men rollpersonerna kanske inte vet) finns det flera Jedi kvar — Yoda, Obi-Wan Kenobi, deras



lärling Luke Skywalker — och Darth Vader, den mörka sidans tjänare. Det finns inga läroböcker i Jediriddarnas konst, inga skolor eller träningslokaler. För att lära sig om Kraften och bli en Jedi måste man bli undervisad av någon som redan kan. En rollperson som vill bli Jedi måste hitta en lärare.

Teoretiskt sett skulle en rollperson kunna leta reda på någon av de kvarvarande Jediriddarna och be om att få bli undervisad. I praktiken är det nästan omöjligt. Alla äventyr i *Stjärnornas Krig — Rollspelet* utspelas under upproret — varken före eller efter. Under den tiden hade varken Yoda eller Kenobi någon annan elev än Skywalker. Det kan hända att Skywalker tränade andra efter Imperiets fall, men det ligger utanför spelets ramar.

Det betyder inte att det är omöjligt att finna en lärare, bara att det är svårt. Det finns flera möjligheter:

- Några av dem som gick i lära hos Jediriddarna, men ännu inte var fullärda när katastrofen inträffade, överlevde och finns spridda lite här och där i galaxen. Vader och Imperiet förföljde inte alla utan nöjde sig med att avrätta dem som ansågs farliga. Därför stöter man då och då på personer i stil med dem som beskrivs som "Avdankad Jedi" och "Lägre Jedi".
- Jediriddarna är de mest välkända av dem som utforskat Kraften. Men de behöver inte vara ensamma om sitt intresse. Det kan finnas okända, alternativa traditioner som har kunskap om Kraften och kan ge träning. Vissa xenomorfa arter känner till Kraften men undviker kontakt med främmande varelser som människor, av skäl som endast de själva förstår. "Xenomorf mystiker" är en sådan person.

Även om man lyckas hitta en lärare kan man inte komma hur långt som helst. Man kan skaffa sig vissa begränsade kunskaper om Kraften, men större delen av Jediriddarnas kunskaper har gått förlorad. Rollpersoner kan inte bli riktiga Jediriddare. Däremot kan de sträva efter att bli det — och vem vet, kanske får de någon gång i en avlägsen framtid (och utanför spelets ramar) möjlighet att bli det.

## 6.4.2 Den Mörka Sidan

"Är den mörka sidan starkare?"

"Nej... nej... nej... Snabbare, lättare, mer lockande."

"Men hur ska jag kunna skilja den goda sidan från den onda?"

"Du kommer att veta. När du är lugn, har frid. Passiv. En Jedi använder Kraften för kunskap och försvar, aldrig för anfall."

— Luke Skywalker och Yoda

Är det Kraften som använder Jedin, eller är det Jedin som använder Kraften? Den frågan går inte att besvara. För att använda Kraften måste man vara i harmoni med den. Endast när man har frid inombords kan man handla med en trygg kontroll över händelserna. När man är i harmoni med universum gör man det man måste för att bevara harmonin. Viljan och Kraften blir ett, den som handlar och den som används blir desamma. Det finns ingen motsägelse, bara enhet.

Det är den ljusa vägen.

Det finns en annan möjlighet — mörkrets väg.

När en Jedi använder Kraften är det delvis hans känslor som ger honom förmåga att styra energin, få Kraften att flöda. Är han uppfylld av kärlek och frid kan han åstadkomma mycket gott. Men inom varje människa finns inte bara goda känslor utan också onda. De onda känslorna — hat, vrede, rädsla, aggressivitet — är lätta att frammana. Också de kan användas för att styra Kraften, och eftersom dessa känslor kommer snabbare och genast kan släppas loss i hela sin kraft är det mycket lättare att använda Kraften med dem.

Var och en som lär sig använda Kraften upptäcker förr eller senare hur snabbt och enkelt man kan få energin att flöda genom att utnyttja sin vrede och aggressivitet. Därför är det oerhört lockande att göra det — det är den enkla, snabba vägen. Men den leder till mörker och ondska. Den åstadkommer inget gott.

Den ljusa vägen tar längre tid att lära sig behärska. Den ger inte lika snabbt dramatiska resultat. Den kräver tålmod och hängivenhet. Därför frestas många, även de som har goda avsikter, att slå in på den mörka vägen. Men den som gör det slutar alltid som en ond och hatisk person.

Detta är det val en Jedi måste göra: förnöjsamhet eller hat, frid eller vrede, frihet eller tyranni, kunskap eller makt — ljuset eller mörkret. Eftersom en Jedi använder Kraften och samtidigt används av Kraften kan valet inte undvikas. En Jedi som går in på den mörka vägen kommer alltid att domineras av mörkret i sin egen själ. Att vända om när man väl gått in på mörkrets väg är mycket svårt, kanske omöjligt.

Därför måste en Jedi följa en strikt hederskodex.

## 6.4.3 Jediriddarnas lag

"En Jedi måste vara ytterst hängiven och allvarligt sinnad."

— Yoda



Det finns ingen känsla, bara frid.

Det finns inga frågor, bara kunskap.

Det finns ingen död, bara Kraft.

För att använda Kraften måste Jedin förbli i harmoni med den. Att handla i strid mot denna harmoni gör hans kraft svagare.

Kraften uppstår ur liv. Jedi skyddar liv. Att döda är fel.

Ändå är det ofta nödvändigt att döda. En Jedi får döda i självförsvar eller för att försvara andra. Han får döda om han därigenom skyddar livets existens. Men samtidigt måste han alltid vara medveten om att dödande är fel. När han dödar begår han ett brott mot Kraften. Därför ser han det som ett nederlag varje gång han tvingas döda någon.

En Jedi får inte handla av personlig vinningslystnad, vare sig för att skaffa sig pengar eller makt. Han handlar för att få kunskap och insikt, för att förstå andra, för att skydda liv och frihet, för att bekämpa dem som vill åstadkomma tyranni, död och okunnighet.

Ibland behövs rikedom eller makt för att uppnå det en Jedi strävar efter. Pengar för att skaffa utrustning, makt för att få många att samarbeta. För att uppnå sina mål får en Jedi skaffa makt och rikedom, men han får inte låta sig snärjas av deras lockelser. När hans mål är uppnått måste han ge dem ifrån sig.

En Jedi handlar aldrig av hat, ilska, rädsla eller aggressivitet. Han måste handla när han är lugn och har frid med Kraften. Att handla av vrede är att uppvakta den Mörka Sidan, att riskera allt som en Jedi står för.

## 6.5 Färdigheter och förmågor

### 6.5.1 Träning

Det finns tre kraftfärdigheter: Kontroll, Varseblivning och Förändring. Till skillnad från andra färdigheter beror dessa inte av någon grundegenskap. En otränad person har ingen TN för någon av dem. Utan särskild utbildning har man inga kraftfärdigheter och kan inte använda sådana. Först när man har blivit undervisad i en kraftfärdighet kan man använda den.

Den första färdighet man lär sig är Kontroll. Efter en veckas intensiv övning under sakkunnig ledning får man denna färdighet. TN är då 1T. Det kostar inga färdighetspoäng just när man lär sig färdigheten.

Lärare brukar först undervisa om Kontroll, sedan Varseblivning och sist Förändring. När mästaren beslutar att tiden är kommen (vilket kan vara efter ett par veckor eller efter flera år,

beroende på elevens personliga mognad) börjar han undervisa i nästa färdighet. Varje färdighet tar en veckas intensiva övningar att lära sig, och TN är alltid 1T från början.

En lärare kan bara undervisa om sådant han själv kan. Har han inte en viss färdighet kan han inte undervisa om den.

Så länge man går i lära hos en mästare kan man använda färdighetspoäng för att öka TN för sina färdigheter.

En lärare kan bara lära upp en elev till sin egen nivå. **Exempel:** En lärare har 5T+1 på kontroll. Eleven kan då använda färdighetspoäng för att öka sin egen TN för kontroll upp till 5T+1, precis som med vanliga färdigheter.

Man kan skaffa sig högre TN än sin lärare, men det kostar dubbelt så många färdighetspoäng än vanligt. **Exempel:** Mästarens kontroll-TN är 5T+1. Att öka elevens TN från 5T+1 till 5T+2 skulle normalt kosta 5 färdighetspoäng, men eftersom 5T+2 är högre än lärarens TN kostar det 10 poäng.

### 6.5.2 Personer med kraftfärdigheter

Fyra av standardpersonerna är försedda med kraftfärdigheter — Avdankad Jedi, Lägre Jedi, Överspänd Jedi och Xenomorf mystiker. De har alla 1T på sina kraftfärdigheter när spelet börjar. Dessa rollpersoner kan använda några av sina sju starttärningar för att öka TN på kraftfärdigheter.

När de börjar spelet har dessa personer redan lärt sig allt de kan lära sig av sina mästare. De kan öka sina kraftfärdighets-TN, men det kostar dubbelt så många färdighetspoäng som för andra färdigheter — om de inte lyckas hitta en ny lärare med högre TN.

Lägg märke till att den överspände Jedin endast har en kraftfärdighet, Varseblivning. Det beror på att han är självlärd och inte kände till den normala proceduren (först Kontroll, sedan Varseblivning, sist Förändring).

### 6.5.3 Att ha en elev

Personer som börjar spelet med kraftfärdigheter kan ta sig egna elever. Men det finns en del begränsningar:

- Den som själv studerar hos en mästare kan inte samtidigt ha elever.
- Varje lärare kan bara ha en elev åt gången.
- En lärare får inte undervisa någon som har mörkerpoäng. Det skulle vara fel att lära ut Kraften till någon som är besudlad av ond-ska.
- Innan någon undervisning ges måste läraren förvissa sig om att eleven förstår och ämnar följa Jedi-lagen.



## 6.5.4 De tre färdigheterna

Jedi kan kontrollera sin egen kropp och sitt medvetande, andras kroppar och medvetanden, och fysiska föremål. Alla dessa förmågor är manifestationer av enkla styrningar av Kraften.

Det första en Jedi lär sig är kontroll: att styra Kraften inom sig själv. Kraften finns i alla och allting, men hos vissa är den starkare än hos andra. Genom att lära sig kontrollera sin egen Kraft uppnår man harmoni med sin egen kroppsliga natur. Då får man också möjligheter att kontrollera sin kropp.

Nästa steg är varseblivning: att lära sig känna hur Kraften strömmar mellan föremål och personer i omgivningen. I själva verket lär man sig hela tiden om detta, eftersom det är nödvändigt att varsebli kraften för att kunna använda den.

Kraften omger och binder samman allt. När en Jedi lärt sig uppfatta Kraften med sitt medvetande kan han utsträcka harmonin från sig själv till omgivningen. Han lär sig "känna" förbindelserna mellan sig själv och andra och genom Kraften får han kunskap om det han känner.

På så sätt kan man instinktivt uppfatta hur andra känner sig, skärpa sina egna sinnen och t ex avläsa hur skadad någon är.

Kombinerar man Varseblivning och Kontroll kan man läsa tankar, projicera tankar in i andras medvetanden, se det förgångna, det närvarande och framtida möjligheter, även över stora avstånd.

Till sist lär sig Jedin förändra Kraften runt omkring honom. Han kan då flytta föremål med tankens kraft och kan göra samma saker med andras kroppar som han kan göra med sin egen — hjälpa dem motstå smärta, trötthet, hunger och törst, snabba upp läkning av sår och liknande saker.

Kombinerar man Förändring med Kontroll och Varseblivning kan man ändra innehållet i andras medvetande, få dem att uppfatta minnen och upplevelser på annat sätt eller dra felaktiga slutsatser.

Det sägs att de forntida Jediriddarna hade fler färdigheter än dessa — stora och mystiska förmågor som gav dem möjlighet att manipulera själva universums struktur. Men dessa stora mästare är borta nu (i alla fall tror man det), den enda som finns kvar är han som förrådde dem, Darth Vader, den mörke herren till Sith. Deras krafter tros också vara förlorade för evigt.

## 6.5.5 Använda de tre färdigheterna

### KOMBINERA FÄRDIGHETER

Var och en av de tre färdigheterna kan användas på många olika sätt. Genom att kombinera dem kan man åstadkomma än mer imponerande saker.

Beskrivningarna av förmågor, som följer här nedan, visar hur de tre färdigheterna används. Varje användningssätt kallas för en *förmåga*. **Exempel:** Kontrollera smärta, Bevara medvetande och Snabbläkning är förmågor som använder färdigheten Kontroll.

Den som har en kraftfärdighet kan använda alla de förmågor som hör till den färdigheten.

Det är viktigt att man inte betraktar förmågorna som "trollformler". Spelledaren kan tillåta andra användningssätt för de tre färdigheterna, så länge de stämmer med den allmänna beskrivningen av vad färdigheterna åstadkommer: att kontrollera Kraften inom Jedin själv, att varsebli Kraften utanför honom, att förändra Kraften utom eller inom sig.

### SVÅRIGHETSGRADER

I varje beskrivning av en förmåga står en svårighetsgrad angiven. När någon använder förmågan slår man hans TN och jämför resultatet med svårighetsgraden. Blir resultatet större än eller lika med svårighetsgraden har han lyckats använda förmågan. Om inte, har han misslyckats.

Ibland står det flera svårighetsgrader. **Exempel:** *svårighetsgraden för att Bevara medvetande är 10 om rollpersonen är utslagen, 20 om han är dödligt sårad.*

När en förmåga fordrar att man använder mer än en färdighet står svårighetsgraderna angivna separat för varje färdighet. Man slår ett särskilt tärningsslag för varje färdighet. Misslyckas något av tärningskasten har man inte lyckats använda förmågan.

**Exempel:** *En person vill använda förmågan Återge medvetande. Han vidrör målet som är en utslagen person. Då måste han slå minst 5 för Kontroll och minst 10 för Förändra.*

Vid många förmågor står det att svårighetsgraden är "beroende på avstånd" eller "beroende på relation". När man använder en sådan förmåga tittar man på tabellen "Kraften: svårighetsgrader". Där kan man se hur mycket svårighetsgraden ska modifieras. I allmänhet kan man säga att ju närmare två personer är och ju bättre de känner varandra, desto lägre blir svårighetsgraden när den ene använder Kraftfärdigheter på den andre.



## MÖRKERMODIFIERINGAR

När någon som har mörkerpoäng använder Kraften modifieras hans TN uppåt med 1T per mörkerpoäng.

**Exempel:** Jimbos kontroll-TN är 4T, och han har två mörkerpoäng. När han använder Kontroll slår han 6T.

Varför nu detta? Därför att Kraftens mörka sida är lättare att använda än den ljusa. Mörkret är lockande därför att det snabbt ger stora krafter.

## ATT MOTSTÅ KRAFTFÄRDIGHETER

Närhelst Kraften används för att påverka en rollperson mot dennes vilja gör "offret" motstånd med sin Iakttagelseförmåga. Slå ITF-TN för offret, och därefter färdighets-TN för kraftfärdigheten. Om ITF-slaget blir högre än färdighetsslaget misslyckas den som använder Kraften. Om färdighetsslaget blir högst lyckas påverkan.

Personer som har kraftfärdigheten Kontroll kan använda den i stället för ITF, för att motstå önskad påverkan av Kraften. Spelaren väljer om ITF eller Kontroll ska användas (man tar förstås det som har högst TN).

**Exempel:** En xenomorf mystiker vill inbilla en vaktpost att dennes fru står en bit bort och ropar på honom (förmågan Påverka medvetande). Detta kräver att Varseblivningsslag som är högre än vaktens ITF-slag. Vaktens ITF är 2T, och mystikerns Varseblivnings-TN är 3T. Vakten slår 7 och mystikern slår 16. Han måste också lyckas med tärningsslagen för Kontroll och Förändra eftersom dessa krävs för att använda Påverka medvetande.

## TID

Det tar en SR att använda en kraftfärdighet. När en förmåga kräver flera färdigheter kan man välja att försöka använda dem i samma SR eller ta flera SR på sig. Gör man allt i samma SR får man som vanligt avdrag på TN för extra användning av färdigheter.

På samma sätt kan man använda flera förmågor i samma SR, med vanliga avdrag för att göra flera saker i samma SR.

## KRAFTPOÄNG

Man behöver inte använda kraftpoäng för att använda Kraften. Men som du kan se är svårighetsgraderna för de mer avancerade förmågorna rätt höga. Eftersom nya rollpersoner inte kan ha mer än 3T i någon Kraftfärdighet är det sannolikt att de ofta behöver använda kraftpoäng för att kunna utnyttja dessa förmågor.

## 6.5.6 Använda en förmåga länge

Ibland vill en rollperson använda en förmåga kontinuerligt under en längre tid. Till exempel, om en Jedi vandrar genom en öken där han utsätts för kraftig ljus- och värmestrålning från en dubbelstjärna, vill han kanske använda förmågan Absorbera/skingra energi hela tiden för att undvika solbränna och värmeslag.

En spelare som vill använda en förmåga längre än en SR måste tala om det innan man slår tärningarna. Lyckas han använda förmågan kan han "hålla den igång" så länge han vill. Han kan sluta använda förmågan när som helst.

Om en rollperson blir bedövd eller sårad faller alla förmågor som han "håller igång". En ordentlig distraktion kan också få honom att tappa koncentrationen och släppa förmågan.

Medan man håller igång en förmåga räknas det som att man använder färdigheten hela tiden. Man behöver inte slå några fler tärningsslag för den när man väl fått igång förmågan, men vill man använda andra färdigheter får man avdrag på TN eftersom det räknas som extra handlingar.

**Exempel:** Absorbera/skingra energi är en kontrollförmåga (som fordrar användning av en enda kraftfärdighet, Kontroll). När någon håller igång den reduceras hans TN med 1T om han använder någon annan färdighet. Den som håller igång Fjärrskådning (som fordrar användning av både Kontroll och Varseblivning) får avdrag på 2T när han vill använda någon annan färdighet, eftersom han redan använder två färdigheter.

## 6.5.7 Jedis lag

Jediriddarnas lag är mer än ett ideal: det är den grund som en Jedis styrka vilar på.

Alla rollpersoner får mörkerpoäng när de använder Kraften för att göra något ont.

Rollpersoner som har kraftfärdigheter får däremot *alltid* mörkerpoäng när de gör något ont, även om de inte använder kraftfärdigheter eller kraftpoäng just då.



## 6.6 Lasersvärd

Vem som helst kan använda ett lasersvärd som närstridsvapen. Svärdet har då sin normala skade-TN på 5T. Men lasersvärd är sällsynta. Normalt kan man inte köpa dem — de få som finns betraktas som rariteter. Att få tag på ett lasersvärd kan vara höjdpunkten i ett äventyr.

När någon som har kraftfärdigheten Kontroll använder ett lasersvärd adderar han sin Kontroll-TN till vapnets skade-TN. **Exempel:** *En person som har 3T+1 i Kontroll slår 8T+1 när han träffar någon med ett lasersvärd.*

Dessutom kan den som har färdigheten Varseblivning välja att använda den i stället för Parera vapen när han slåss med ett lasersvärd. När Varseblivning används för att parera räknas den som en reaktionsfärdighet.

När ett lasersvärd används för att parera i närstrid kan den anfallandes vapen bli förstört eller angriparen själv bli skadad (se B3.5.4).

Den som har Varseblivning kan använda lasersvärdet för att parera skott från skjutvapen (se B3.5.4). Man slår hans Varseblivnings-TN och adderar resultatet till svårighetsgraden för den som skjuter. Parera vapen kan inte användas på detta sätt.

Den som parerar ett skott från ett skjutvapen kan försöka få laddningen att studsas i vilken riktning han själv önskar, t ex tillbaka mot skytten eller mot ett annat mål. Att göra det räknas dock som en extra färdighetsanvändning och reducerar TN som vanligt.

Om man lyckas parera ett skott med lasersvärdet slår man ett nytt Varseblivningsslag. Avståndet räknas som om den som har lasersvärdet skulle skjuta med samma typ av vapen som skottet kom från. Avståndet avgör svårighetsgraden för försöket att reflektera skottet i önskad riktning. Om det andra Varseblivningsslaget blir högre än eller lika med svårighetsgraden har personen lyckats få skottet att studsas dit han vill. Skade-TN beror på vilket vapen skottet ursprungligen kom från.

## 6.7 Kontroll-förmågor

### IGNORERA SMÄRTA

**Svårighetsgrad:** 5 när man är sårad, 10 om man är utslagen men vid medvetande, 20 om man är dödligt sårad men vid medvetande.

**Funktion:** En sårad person som ignorerar sin smärta kan agera precis som om han vore helt frisk. Med början i stridsrundan efter det att han slagit sin kontroll-TN reduceras hans TN

inte längre med 1T. Men det betyder inte att skadan är läkt, bara att han inte känner smärtan. En sårad som ignorerar sin smärta men såras igen blir utslagen, precis som vanligt.

Om man har ont av något annat skäl än ett sår kan man också använda den här förmågan för att ignorera smärtan och fortsätta fungera som vanligt.

Den som har blivit utslagen eller dödligt sårad, men använder förmågan Bevara medvetande, kan också försöka ignorera smärta. Men en utslagen eller dödligt sårad person som ignorerar sin smärta betraktas alltid som om han vore sårad — dvs hans tärningsnoteringar reduceras med 1T. Dödligt sårade personer som ignorerar smärta måste ändå slå varje SR för att se om de dör (se A2.1.8).

**Han Solo:** Luke! Hur gick det?

**Luke:** (host) Visst. (flämt) Bara ett köttssår. Jag klarar mig.

### BEVARA MEDVETANDE

**Svårighetsgrad:** 10 för utslagna, 20 för dödligt sårade personer.

**Funktion:** Stridsrundan efter det att en person blivit utslagen eller dödligt sårad kan han försöka använda den här förmågan för att förbli vid medvetande. Misslyckas han förlorar han medvetandet precis som utslagna och dödligt sårade personer normalt gör.

Den som har bevarat sitt medvetande men är "utslagen" kan bara utföra en handling (en användning av en färdighet eller grundegen-skap) innan han förlorar medvetandet. TN för denna enda handling reduceras med 1T som normalt när man är sårad. Vill han fortsätta agera måste handlingen bli att Ignorera smärta.

Den som är dödligt sårad och bevarar sitt medvetande kan inte göra någonting annat än att försöka Ignorera smärta. Misslyckas detta förlorar han medvetandet.

En person som bevarar sitt medvetande och lyckas Ignorera smärta kan utföra hur många handlingar som helst utan att mista medvetandet.

**Han Solo:** Det ser ut som om grabben är färdig.

**Chewbacca:** Ooorarrarrgh (gnäll).

**Luke:** (svagt) Var inte så säker på det.

### HIBERNERA

**Svårighetsgrad:** 20

**Funktion:** Rollpersonen försätter sig själv i djup dvala. Hjärtrytm saktar in till ett fåtal slag per minut, andningen minskar till ett minimum. Personen är medvetslös i den meningen att han inte uppfattar vad som händer i omgivningen. Han har dock ett inre medvetande.



Dvala är användbart om man behöver spela död eller för att överleva när det är ont om mat eller luft.

Den som hibernerar ser ut att vara död. Håller man en spegel framför hans mun kan man dock upptäcka en svag imma, förutsatt att man har god syn. Om någon lyssnar med ett stetoskop i en minut eller mer kan han höra en ytterst svag, långsam hjärtrytm. Livssensorer kan ge ett svagt utslag. Du kan utgå ifrån att de som ser personen tror att han är död om de inte särskilt anstränger sig för att undersöka honom.

Den som har färdigheten Varseblivning märker den hibernerande personens Kraft och förstår att han lever.

En hibernerande person konsumerar en tiondel så mycket syre som en sovande. Man kan hibernera upp till en vecka i torr atmosfär, eller upp till en månad i våt eller dimmig luft innan man dör av vätskebrist. Kopplad till intravenöst vattendropp kan man leva i tre månader innan man dör av näringsbrist. Är droppvätskan en näringslösning (sådan som används på sjukhus) kan man hibernera i upp till ett år.

Den som använder den här förmågan måste tala om för SL när han vill vakna. Antingen kan han bestämma en viss tid han vill hibernera, eller också kan han ställa upp ett villkor, en händelse som får honom att vakna upp (t ex "när luckan öppnas och släpper in ljus").

Att väcka en hibernerande person vid något annat tillfälle är svårt. Även om man håller vatten på honom, klappar honom i ansiktet och skakar honom kan det ta flera timmar. En annan person kan använda förmågan Försänka i dvala omvänt för att väcka en hibernerande person. Då tar det bara några SR.

**Han Solo:** Luke! Luke, kompis, säg något!

**C-3PO:** Ursäkta mig, kapten Solo, men...

**Leia:** Håll snattran. Jag kan inte tro det. Så sent som igår var han...

**C-3PO:** Jag ber om ursäkt, men...

**Han Solo:** Tyst. Det är mitt fel. Jag visste att han hade ont om luft. Jag borde ha riskerat jonmotorerna för att komma fram fortare...

**Chewbacca:** Rrroooooarrrr.

**Han Solo:** Ja. Inte det bästa sättet att dö på.

**C-3PO:** Sir, det här är verkligen...

**Han Solo:** Håll truten, va? Inte för att det finns några bra sätt att dö.

**Leia:** Vi får väl ta med honom tillbaka till basen. Jag är säker på att amiral Farsteller vill säga några minnesord...

**Luke:** Hej allihop.

**Chewbacca:** (hoppa undan och höjer sitt vapen) Rrroooooaarrgh! Mauaaauaurrr!

**Han:** (snurrar runt) Vad!?

**Luke:** Vad är det som pågår? Är ni inte glada över att se mig?

**Han:** Eh, visst. Men...

**Luke:** Förklarade inte 3PO?

**Han:** 3PO? Förklara? Åh. Visst. Javisst. Inga problem.

**C-3PO:** Som jag försökte säga...

**Han & Leia:** (samtidigt) Håll tyst!

## SNABBLÄKNING

*Svårighetsgrad:* 5

*Funktion:* Den som lyckas använda denna förmåga får slå två gånger för naturlig läkning den dagen, med +2 på båda tärningsslagen.

**2-1B:** Märkvärdigt. Jag trodde inte att det var möjligt för en människa att bli frisk så fort.

## UTBRYTNING

*Svårighetsgrad:* löst bunden: 5, handbojor: 10, tvångströja: 15, fjättrad i tvångströja: 20, Houdini: 30

*Funktion:* Personen tar sig ur sina bojor genom att vrida och vända sig på smärtsamma och fysiskt omöjliga sätt. Det är t ex möjligt att ta sig ur handbojor genom att vrida tummen ur led så att handen blir smalare. Det gör ont, men en tränad Jedi kan motstå smärta och undvika att skada musklerna och lederna genom att kontrollera sin kropp. Som den berömde utbrytarkungen Houdini visade kan man ta sig loss från praktiskt taget vilka fjättrar som helst med rätt träning och teknik.

**Han Solo:** Vad håller han på med? Varför kommer han inte?

(inifrån låda): Duns. Duns. WHAMbrrrrdudung. Rasselrassel.

## OSKADLIGGÖRA GIFT

*Svårighetsgrad:* alkohol: 5, svagt gift: 10, starkt gift: 15, mycket starkt gift: 20, nervgift: 30.

*Funktion:* Gör det möjligt för rollpersonen att oskadliggöra gifter som han fått i sig, eller få dem ut ur kroppen mycket snabbare än normalt. Den som lyckas med sitt tärningsslag påverkas inte alls av giftet. Lägg märke till att alkohol är ett svagt gift, så förmågan kan användas för att förbli nykter trots att man dricker stora mängder alkohol. SL kan tolka tärningsresultatet: är det mycket över svårighetsgraden ignorerar personen giftet helt. Är det nära svårighetsgraden kan han bli lätt illamående.

**Prisjägare:** Jaa, scherru, kompisch, du e' den bäshta vän en annan nånschin hatt (*hick*). Pälschkillen e' fångad på Margezhbasen, japp. Då ä problemet... zzzzz (*ramlar av stolen*)



**Luke:** (sätter ned glaset och vänder sig till bartendern) Kan du tala om hur man kommer till Margess-basen?

**Bartender:** Kom inte och säg att ni tänker köra dit i en landfräsare efter sexton glas corellisk whisky?

**Luke:** Åhh... (vinkar med handen) Jag har inte druckit sexton glas corellisk whisky.

**Bartender:** Det är tur att ni inte har druckit sexton glas corellisk whisky. Kör bara rakt västerut över Autumna Planitia.

## BOTA EGEN SJUKDOM

**Svårighetsgrad:** mild infektion (förkylning): 5, hög feber (influenza): 10, allvarlig sjukdom (kallbrand): 15, livshotande sjukdom (tuberkulos): 20, definitivt dödlig sjukdom (lungcancer): 30.

**Funktion:** Användaren kan samordna och styra kroppens immunförsvar så att han snabbt blir frisk från alla slags sjukdomar. Att använda den här förmågan tar mer än en SR; man måste sitta stilla och meditera i åtminstone en halvtimme, och om sjukdomen är livshotande eller dödlig krävs upprepade användningar varje dag i veckor eller upp till ett par månader för att fullständigt bota sjukdomen.

**Amiral:** Tyvärr har planeten drabbats av en krampfeberepidemi. Det finns inget känt botemedel mot den sjukdomen, och risken att bli smittad är stor. Är det någon som ändå anmäler sig?

**Luke:** Jag kan åka, amiral.

## ABSORBERA/SKINGRA

**Svårighetsgrad:** solbränna: 5, intensivt solsken: 10, solvind: 15, strålningsstorm: 20, skott från laservapen: 15 + vapnets skadeslag.

**Funktion:** Absorberar (suger upp) och skingrar (sprider ut) energi som användaren utsätts för. "Energi" inkluderar alla sorters strålning (ljus, hetta, magnetism, radioaktivitet, mikrovågor, osv) och laserladdningar. När förmågan används för att absorbera ett skott från ett laservapen slår man först skade-TN för vapnet och adderar 15 till resultatet. Summan är svårighetsgraden.

Lyckas man använda förmågan skadas man inte av energin. Utsätts man för strålning under längre tid (t ex solsken) kan man hålla igång förmågan hela tiden.

**C-3PO:** Sir, R2s sensorer indikerar att en oskyddad människa kan överleva högst...

**Luke:** Det är okej, 3PO. Jag kommer snart tillbaka.

# 6.8 Varseblivningsförmågor

## LÄSA TANKAR

**Svårighetsgrad:** Om målet är vänligt sinnat och inte gör motstånd är svårighetsgraden 5, och modifieras för avstånd och relation. Om målet gör motstånd slår man dess ITF- eller kontroll-TN och lägger till modifikationerna för avstånd och relation.

**Funktion:** Om användarens tärningsresultat blir större än eller lika med svårighetsgraden kan han läsa målets tankar och känslor. Användaren "hör" vad målet tänker. Det går dock bara att avläsa de ytliga, aktuella tankarna. Man kan inte söka djupare i målets medvetande, t ex för att få fram dold information. Normalt används förmågan en SR i taget, men det går också att hålla igång den längre för att bevaka någons tankar.

Om tärningsresultatet blir *minst dubbelt* så högt som svårighetsgraden kan användaren även söka efter dold information på djupare nivåer i målets medvetande och minnen.

Det går att läsa tankar hos fler än en person samtidigt, men varje "läsning" räknas som en separat färdighetsanvändning och medför reduktion av TN.

Tankeläsning kan även användas på djur.

Vissa xenomorfa arter har känslor som människor inte kan uppleva (och vice versa), så det kan vara svårt att tolka intrycken när man läser tankar hos en xenomorf. Det går inte att använda tankeläsning på robotar.

**Leia:** Jaha. Just en trevlig situation du har ordnat.

**Han Solo:** Det är inte mitt fel. Hur skulle jag kunna veta att det fanns så stora rovdjur på den här planeten?

**Lando:** Såg ni vilka tänder den hade?

**Luke:** Det är... det är konstigt. Jag tror den är mer nyfiken på oss än hungrig.

## SKÄRPA SINNEN

**Svårighetsgrad:** 5, modifieras för avstånd.

**Funktion:** Användaren kan märka saker som en normal människa inte skulle ha en chans att uppfatta. Han kan höra saker på stora avstånd, se saker som normalt skulle fordra kikare, läsa mikrofilm med blotta ögat, höra små variationer i ljud.

**Ben:** (till R2-D2) Hej du! Kom hit, lille vän. Var inte rädd.



## KÄNNA LIV

**Svårighetsgrad:** 5, modifieras för avstånd och relation.

**Funktion:** Användaren kan känna att en annan person finns i närheten. Är det någon han träffat förut kan han även avgöra vem det är. Det går att känna om den andre är skadad, lider eller är upprörd. Genom att hålla igång den här förmågan kan man också spåra en annan person.

Om målet har färdigheten Kontroll kan han försöka gömma sig, dölja sin livskraft från andra. Då slår man för Kontroll-TN och adderar resultatet till svårighetsgraden.

**Vader:** Han är här...

**Tarkin:** Obi-Wan Kenobi! Varför tror du det?

**Vader:** En skälkning i Kraften. Senast jag kände den var i min gamle mästares närvaro.

## INSTINKTIV ASTROGATION

**Svårighetsgrad:** 15

**Funktion:** Svårighetsgraden för att astrogera utan navdator är normalt 30 för en resa med normal tidsåtgång (se B5.5). Genom att använda sin varseblivning kan man reducera det till 15 för en resa med normal varaktighet.

**Luke:** Inget är fel, R2. Jag ställer bara in en ny kurs.

**R2:** (pip, vissel)

**Luke:** Vi ska inte förena oss med de andra.

**R2:** (tvivlande vissling)

**Luke:** Vi ska till Dagobah-systemet.

**R2:** (kvitter)

**Luke:** Ja, R2?

**R2:** (pip, vissel)

**Luke:** Det är okej. Jag vill köra manuellt ett tag.

**R2:** (gnäll)

# 6.9 Kontroll+ Varseblivning

## SÄNDA TANKAR

**Svårighetsgrad för kontroll:** 5, modifieras för avstånd. +5 om användaren inte kan uttala de tankar han försöker överföra (t ex om han har munkavle eller inte vill höras).

**Svårighetsgrad för varseblivning:** 5, modifieras för relation om mottagaren är vänligt sinnad och inte gör motstånd. Gör mottagaren motstånd, slå hans ITF- (eller Varseblivnings-) TN och addera resultatet till svårighetsgraden.

Modifiera även för relation.

**Funktion:** Mottagaren "hör" och "känner" användarens tankar och känslor. Han vet att dessa tankar och känslor inte är hans egna. Om han är bekant med sändaren vet han också automatiskt vems tankarna är. Denna förmåga kan *inte* användas för att styra andras tankar och medvetande (se Kontroll + Varseblivning + Förändring), utan enbart för att kommunicera.

(Det hörs ett oroväckande knakande från väderantennen när en bit bryts av och försvinner genom molnen långt nedanför.)

**Luke:** Ben... Ben, lyssna!

(Han försöker klättra upp men halkar och blir hängande.)

**Luke:** Ben. Leia! Hör mig! Leia!

(Ombord på Millennium Falcon.)

**Leia:** Luke... Vi måste åka tillbaka.

**Chewbacca:** (Morrar förvånat)

**Lando:** Va?

**Leia:** Jag vet var Luke är.

## FJÄRRSKÅDNING

**Svårighetsgrad för kontroll:** 5, modifieras för avstånd. +5 för att se det förflutna, +10 för att se framtiden.

**Svårighetsgrad för varseblivning:** 5, modifieras för relation, om målet är vänligt sinnat och inte gör motstånd. Gör målet motstånd, slå hans ITF- (eller varseblivnings-) TN och addera resultatet till svårighetsgraden. Modifiera även för relation.

**Funktion:** Användaren ser med sin inre blick en plats eller en person sådan den ser ut just nu. Han kan t ex se om en vän är i fara eller vad som hänt på hans hemplanet medan han har varit borta.

Förmågan kan också användas för att se det förflutna eller framtiden. Framtiden blir dock snabbt oklar och svårtolkad. Eftersom intelligenta varelser har fri vilja kan deras val ändra framtiden. Därför är det man ser endast en *möjlig* framtid. Ens egna och andras handlingar kan ändra den.

**Yoda:** Koncentrera dig... känn Kraften flöda. Jaa, bra! Lugn. Ja. Genom Kraften, saker får du se. Andra platser. Framtiden... det förgångna. Gamla vänner långt borta.

**Luke:** Han! Leia! (ramlar omkull)

**Yoda:** Hmmm. Kontroll, kontroll. Du måste lära dig kontroll.

**Luke:** Jag såg... en stad bland molnen.

**Yoda:** Mmm. Vänner du har där.

**Luke:** De plågades.

**Yoda:** Det är framtiden du ser.

**Luke:** Framtiden? Kommer de att dö?

**Yoda:** Svårt att se. Alltid i rörelse är framtiden.



## 6.10 Förändringsförmågor

### TELEKINESI

*Svårighetsgrad:* 5 för saker som väger 1 kilo eller mindre, 10 för 1-10 kg, 15 för 10-100 kg, 20 för 101-1000 kg. Därefter +5 för varje ny nolla (1001-10.000 kg = 25, 10.001-100.000 kg = 30, osv). Modifieras för avstånd.

*Funktion:* Användaren kan lyfta och flytta föremål genom att styra Kraften mentalt. Genom att hålla igång förmågan kan man flytta saker eller få dem att sväva långa sträckor.

Det går att använda de föremål som man flyttar för att skada eller döda, t ex genom att välta ett skåp över någon eller få en sten att flyga mot någon. Men den som gör det i annat syfte än försvar får en mörkerpoäng. ("En Jedi använder Kraften för kunskap och försvar, aldrig för anfall.")

Telekinesi kan användas för att levitera sig själv eller andra personer. Den kan till och med användas för att driva fram ett rymdskepp i nödsituationer. Om den används för att flytta någon mot dennes vilja får "offret" göra motstånd. Man slår då hans ITF- eller kontroll-TN och adderar resultatet till svårighetsgraden.

Man kan få flera föremål att sväva samtidigt, men vart och ett räknas som en separat färdighetsanvändning. De vanliga reglerna om reduktion av TN tillämpas.

*(Luke lyfter ena handen från marken. Hans kropp vacklar till men han behåller balansen.)*

**Yoda:** Använd Kraften. Ja.

*(R2 står bredvid och visslar upphetsat.)*

**Yoda:** Nu, stenen.

*(Luke koncentrerar sig. Stenen lyfter från marken.)*

**Yoda:** Känn den.

*(Stenen lägger sig ovanpå en annan sten. R2 visslar och piper upphetsat.)*

### SKADA/DÖDA

**Varning:** den som använder denna förmåga får genast en mörkerpoäng, oavsett varför han använde den.

*Svårighetsgrad:* Slå för målets ITF eller Kontroll, och modifiera för avstånd.

*Funktion:* Utan något försök att känna offrets väsen eller kontrollera hans Kraft, förändrar användaren en del av offrets kropp, i avsikt att skada eller döda. Förmågan används som en stridsfärdighet: användaren slår för sin färdighet (Förändra). Om träningsresultatet blir minst tre gånger högre än svårighetsgraden blir offret dödligt sårat. Är resultatet minst dub-

belt så högt som svårighetsgraden blir offret utslaget, och så vidare. Men "skada/döda" bedövar aldrig. Är resultatet lägre än svårighetsgraden påverkas offret inte.

## 6.11 Kontroll+förändring

Genom att kombinera Kontroll och Förändring kan man använda många av Kontrollförmågorna för att påverka andra än sig själv.

### KONTROLLERA ANNANS SMÄRTA

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för avstånd och relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* 5 för sårade personer, 10 för utslagna, 20 för dödligt sårade.

*Funktion:* Har samma effekt på mottagaren som Ignorera smärta har på användaren.

### ORSAKA SMÄRTA

**Varning:** den som använder denna förmåga får genast en mörkerpoäng, oavsett varför han använde den.

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för avstånd.

*Svårighetsgrad för förändring:* Slå för offrets ITF eller kontroll, modifiera för avstånd, och multiplicera resultatet med två.

*Funktion:* Offret upplever svår smärta. Han är bedövad av smärtan så länge användaren håller igång förmågan, och därefter ytterligare två SR. Om offret har kraftfärdigheter kan han använda Ignorera smärta för att neutralisera effekten.

### ÅTERGE MEDVETANDE

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för avstånd.

*Svårighetsgrad för förändring:* 10 för utslagna personer, 20 för dödligt sårade.

*Funktion:* Mottagaren återfår medvetandet. Beskrivningen av Bevares medvetande förklarar vad utslagna och dödligt sårade personer kan göra.

### FÖRSÄNKA I DVALA

*Svårighetsgrad för kontroll:* 10, modifieras för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* 10.

*Funktion:* Användaren försänker en annan person i djup dvala, precis som man kan göra med sig själv med förmågan Hibernera. Motta-



garen måste vara villig — förmågan kan inte användas för att angripa eller slå någon medvetslös. Dessutom måste användaren fysiskt beröra mottagaren.

### SNABBLÄKA ANNAN

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* 5, modifieras för avstånd.

*Funktion:* Mottagaren får göra två tärningsslag för naturlig läkning den dagen, båda med en modifikation på +2.

### AVGIFTA ANNAN

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* Samma som för Oskadliggöra gift, men modifieras för avstånd.

*Funktion:* Följer samma regler som Oskadliggöra gift.

### BOTA ANNANS SJUKDOM

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* Samma som för Bota egen sjukdom, men modifieras för avstånd.

*Funktion:* Följer samma regler som Bota egen sjukdom.

### ÖVERFÖRA KRAFT

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:* 5, modifieras för avstånd.

*Funktion:* Om båda färdighetsslagen lyckas måste användaren förbruka en Kraftpoäng (Oroa dig inte, han får den tillbaka. Att använda den här förmågan är alltid ädelt och hjältemodigt).

Användaren överför en del av sin egen livskraft till mottagaren. Förmågan används för att hjälpa dödligt sårade personer att överleva.

I normala fall slår man 2T varje SR för en dödligt sårad person. Om resultatet blir lägre än antalet SR som gått sedan han blev dödligt sårad, dör han (se A2.1.8).

Slå inte några sådana "dödsslag" för den som har fått mottaga Kraft. Mottagaren försänks i dvala och kommer inte att dö förrän tidigast efter flera timmar, ibland dagar. Det finns vanligtvis gott om tid att få honom till en rejuvtank.

**Luke:** (trycker sina fingrar mot Wedges panna)  
Du kommer att överleva.

## 6.12 Kontroll+ varseblivning+ förändring

### PÅVERKA MEDVETANDE

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5 för sinnesintryck, 10 för minnen, 15 för slutsatser, modifieras för avstånd.

*Svårighetsgrad för varseblivning:* slå för målets ITF eller varseblivning, och modifiera för relation.

*Svårighetsgrad för förändring:*

- **5** för lätta, momentana missuppfattningar ("Vad var det för ljud?"), mindre förändringar av avlägsna minnen ("Din mor bar en röd klänning vid din examen, inte en blå"), eller om det hela saknar betydelse för målet ("Okej, ni får komma in").
  - **10** för korta, synliga fenomen ("Jag såg en blixtn"), för minnen som är mindre än ett år gamla, eller om målet upplever någon svag känsla inför den slutsats han drar.
  - **15** för korta hallucinationer ("Allting håller på att färgas blått!"), för minnen som är mindre än en dag gamla, eller om målet har bestämda order eller åsikter om slutsatsen.
  - **20** för lätta förvrängningar av ansiktet eller hallucinationer som kan upplevas med två sinnen (t ex både ses och höras), eller för minnen som är mindre än en minut gamla, eller om det som slutsatsen gäller är mycket viktigt för målet.
  - **30** för hallucinationer som kan upplevas med alla sinnen, om minnesförändringen är betydande (minnas fel om sitt eget namn), eller om logiken är solklar och det är praktiskt taget omöjligt att dra en felaktig slutsats.
- Funktion:* Denna förmåga används för att:
- Påverka en persons sinnesintryck så att han tycker sig uppfatta något som inte finns eller undgår att märka något som användaren vill dölja, osv. Exempel: "Vad var det för ljud? ...äsch, det var nog inget."
  - Ändra en persons minnen varaktigt, så att han minns fel eller inte alls kommer ihåg något.
  - Få en person att dra en felaktig slutsats. "Ni behöver inte se hans legitimation. De här är inte robotarna ni letar efter."



Innan man slår tärningarna för den här förmågan måste spelaren tala om precis vad han vill åstadkomma, eftersom svårighetsgraden för förändring beror på effekten (se ovan).

Normalt används förmågan på en enda person. Två eller fler kan påverkas om den används flera gånger.

En person som utsätts för en hallucination som kan uppfattas med alla sinnen *skulle* faktiskt känna ett slag, om hallucinationen klipper till honom. Han skulle *känna* det, men han skulle inte bli skadad.

Påverka medvetande kan inte användas på robotar eller inspelningsapparater.

Det är mycket omoraliskt att röra om i andra människors medvetanden, speciellt om man åstadkommer varaktiga förändringar. En människas sjäsliv är heligt och okränkbart. Den som använder den här förmågan bör tänka efter noga så att han inte drar på sig en mörkerpoäng.

**Ben:** Det här är inte robotarna ni letar efter.

**Stormsoldat:** Det här är inte robotarna vi letar efter.

## TELEKINETISK DÖD

**Varning:** den som använder denna förmåga får genast en mörkerpoäng, oavsett varför han använde den.

*Svårighetsgrad för kontroll:* 5, modifieras för avstånd.

*Svårighetsgrad för varseblivning:* Slå för offrets ITF eller varseblivning.

*Svårighetsgrad för förändring:* 10 för att såra, 20 för att slå ut, 30 för att såra dödligt. Subtrahera modifikationen för relation, så att det blir lättare att döda en främling än någon man känner.

*Funktion:* Användaren utnyttjar sin telekinetiska förmåga för att döda offret. Exakt hur man går till väga kan variera. Man kan röra om i hjärnan, krama sönder hjärtat, eller (Darth Vaders favoritmetod) klämma åt runt luftrören.

**Vader:** Jag finner er brist på tro irriterande.

**Officer:** (*kippar efter luft*) Aaaghhh...

**Tarkin:** Det är nog! Vader, släpp honom!

**Vader:** Som ni vill.

## 6.13 Och bortom detta

Vilka andra mysterier finns dolda i universums hjärta? Vilka förunderliga krafter dog ut med de forntida Jediriddarna? De mystiska förmågor deras orden behärskade är förlorade för alltid — om man inte en dag återfinner något



dokument eller någon annan relik som kan visa dem.

Det viskas att Jedi lever för evigt, att deras verk lever vidare, att de människoöden de planerade ännu inte är uppfyllda. Det viskas att Vader och kejsaren själv experimenterar med fruktansvärda krafter, långt bortom vad de få överlevande lärningarna i Kraften kan ana.

Det kan vara sant, det kan vara lögn. Framtiden kommer att visa sanningen.





## 7 ANDRA ROLLER

### 7.1 Att konstruera rollpersoner

I spelarhäftet finns 24 färdiga standardpersoner. De ger en mängd olika bakgrunder och olikartade roller för spelarna att välja mellan. Men dessa är inte de enda rollpersoner som kan förekomma i *Stjärnornas Krig — Rollspelet*. Om man vill kan man lätt konstruera nya rollpersoner.

- Bestäm vilken typ av person det ska handla om, och hitta på ett namn som beskriver rollen — som "Smugglare" eller "Gammal Senator", eller vad som helst.
- Bestäm rollens grundegenskaper. Du har 18T att fördela mellan de sex grundenska-

perna. Ingen egenskap får vara högre än 4T eller lägre än 2T (undantag: xenomorfer, se nedan). Du kan sätta 3T på allting, eller höja några och sänka andra — så länge du sammanlagt inte delar ut mer än 18T. Det går också bra att dela upp tärningarna i "snäpp". Varje tärning är värd tre "snäpp", så det kostar 1T att höja tre noteringar med +1, eller att höja en notering med +2 och en med +1.

**Exempel:** Om du sätter rollpersonens styrka till 2T+2 och dess smidighet till 3T+1, har du förbrukat sammanlagt 6T.

- Varje Kraftfärdighet kostar 1T. Kraftfärdigheter kan endast ha noteringen 1T. Den som vill ha alla tre kraftfärdigheterna har alltså 15T kvar att fördela på grundegenskaperna. Den som nöjer sig med två kraftfärdigheter har 16 T att fördela på grundegenskaperna, osv. Personer med kraftfärdigheter är mycket sällsynta. Bakgrunden för en sådan person måste förklara hur det kommer sig att



han har sådana färdigheter. Om du inte kan tänka ut någon rimlig förklaring får du inte ge rollpersonen några kraftfärdigheter.

- Skriv ned en bakgrund för rollpersonen. Det är bra att veta något om hans motiv och personlighet. Fråga dig: vad är viktigt för den här personen? Varför har han gått med i upproret? Hur talar han? Hur reagerar andra på honom? Försök besvara dessa frågor i anteckningarna.
- Skriv upp några idéer om vilka relationer han kan ha till andra rollpersoner. Jämför med standardpersonerna för att få exempel.
- Fördela 7T på färdigheter.
- Bestäm vilken utrustning rollpersonen kan tänkas börja med, och anteckna det. Om du ger honom värdefulla saker (som ett rymdskepp) måste du också ge honom motsvarande skulder.
- Till spelare: Kolla med spelledaren när du har tillverkat och utrustat en rollperson. Var inte girig, då kan det hända att SL stryker några saker.

## 7.2 Xenomorfer

Det finns tusentals mer eller mindre intelligenta varelsarter i galaxen. Många förekommer i *Stjärnornas Krig*-filmerna. Bland standardpersonerna finns de tre viktigaste arterna från filmerna: wookieer, ewoker och mon calamari (se även xenomorf mystiker). Många fler icke-mänskliga arter beskrivs i *Encyclopedia Galactica*.

Eftersom det finns så många xenomorfer kan man alltid hitta på nya arter. Bestäm bara hur varelserna ska se ut och hur de tänker. Här är några saker att fundera över:

- Vad andas de? Luft? Vatten? Metan? Om de andas något annat än luft, hur bär de sig då åt för att umgås med människor?
- Vad äter de? Växter? Fisk? Kött? Är de allätare? Får de energi från solljuset, som växter? Hur påverkas deras världsbild av deras matvanor?
- I vilken miljö har de utvecklats? De första människorna bodde på tropiska slätter, och därför är vi konstruerade för det — vi har långa ben och upprätt gång så att vi kan springa fort och se över högt gräs. Vi är vana vid varmt väder och behöver ingen päls för att skydda oss från kyla. Vi har god syn därför att man kan (och behöver) se långt över slätten. Hur skulle en varelse se ut som hade utvecklats i skog, på en glaciär, eller under jorden? Vilka slags faror är de konstruerade för att möta?
- Hur fortplantar de sig? En art som fortplantar sig via celledelning, eller en som är her-

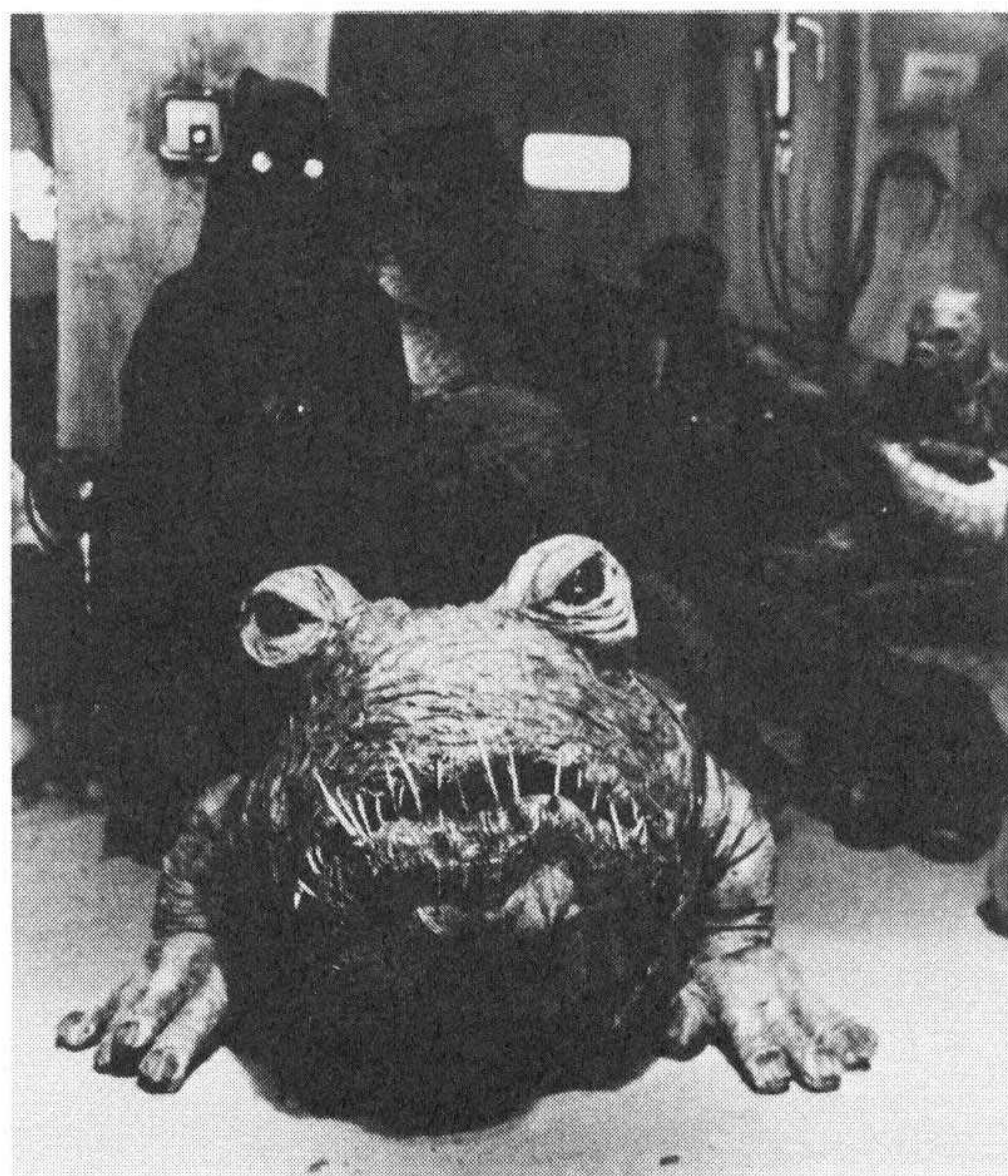
mafroditer (tvåkönade) skulle förmodligen ha en annan syn på livet, världen och kärleken än människorna.

- Hur ser deras kultur ut? Lyssnar de till musik? Har de teater, dans, konsthantverk eller andra traditioner?
- Är de flockdjur med rangordning och lydnadsinstinkter (som t ex vargar och människor), eller är de individualister som inte ser något behov av att samarbeta med varandra (som katter)? Eller är de kanske samhällsvarelser med genetiskt givna funktioner (som bin)?
- Vad tycker de är fint, vad respekterar de — lärdom? tapperhet? konstnärlighet?
- Hur ser deras styrelseskick ut? Har de över huvud taget sådant som regeringar, nationer, byråkrati eller politik?

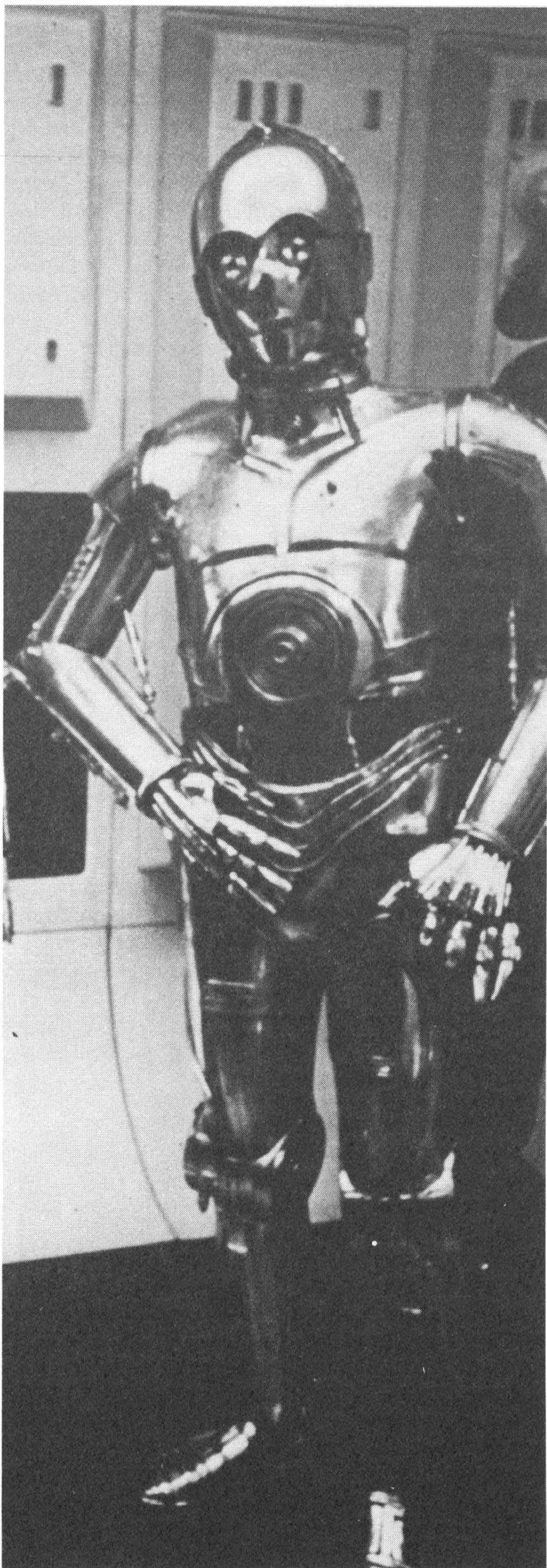
När du har bestämt hurdana de är kan du konstruera en mall för dem. Följ reglerna ovan, men med den skillnaden att xenomorfer som spelare ska ha som rollpersoner kan ha grundegenskaper upp till 5T och ner till 1T.

Om du däremot enbart tänker använda en xenomorf art som SLP kan du strunta i de begränsningarna. Du kan ha otroligt starka varelser med 20T i styrka om du så vill. Men du bör inte låta spelarna använda sådana.

Skapar du varelser med enorma värden på någon grundegenskap bör du ge dem någon svaghet som uppväger den fördelen. Undvik att skapa "supervarelser". En art som har 10T på alla grundegenskaper skulle förmodligen ha gjort sig till härskare över hela galaxen för länge sen. Människorna skulle inte ha en chans mot dem. Och de skulle rubba balansen i spelet.







## 7.3 Robotar

### 7.3.1 Vad är en robot?

Det finns robotar i Sverige, datorstyrda maskiner med mekaniska armar försedda med verktyg, och som kan programmeras för att utföra olika arbeten i t ex verkstadsindustrin. Men robotarna i Stjärnornas Krig är mycket mer avancerade än så. De är mekaniska personer, maskiner som är byggda för att likna människor i olika avseenden. De kan tänka och har även möjlighet att simulera känslor. Många, men inte alla, kan använda normalt mänskligt språk. De som inte kan det är avsedda att kommunicera med andra robotar och datorer.

Vissa datorer har också "intelligens", men oavsett hur klyftig den är betraktas en dator inte som en robot, eftersom den inte har möjlighet att manipulera sin omgivning (den har inga armar, ben eller andra verktyg och kan inte förflytta sig på egen hand). I vissa fall är det svårt att dra gränsen — många skeppsdatorer kan t ex fungera som autopiloter och styra skeppet, men de anses ändå inte vara robotar.

### 7.3.2 Robotprogrammering

Alla robotar är programmerade att lyda sina ägare. Men som framgår av R2-D2s roll när Luke tar kål på Jabba, är det inte alltid klart vem som äger en robot.

När en robot byter ägare måste den programmeras om så att den lyder sin nye ägare. Oftast programmeras den om av försäljaren eller givaren, men det händer att köparen går med på att göra det själv. När man har att göra med opålitliga personer är det säkrast att själv programmera om roboten. Jabba gjorde misstaget att inte programmera om R2-D2 genast.

Att programmera om en robot innebär att man raderar dess minne och börjar om från noll. Om man lämnar gamla minnen kvar finns det risk att man också lämnar trohet mot tidigare ägare.

När man inte har tid att programmera om en robot kan man förse den med en spärrbult. Spärrbulten ändrar inte robotens uppfattning om vem som bestämmer över den — men den gör att ägaren kan kalla till sig eller stoppa roboten när han så vill. Spärrbulten kan fjärrstyras med en dosa som ser ut och fungerar ungefär som fjärrstyrningen till en TV-apparat. Med den kan man också ge roboten en "stöt" som får den att lyda om den tvekar.

Det är viktigt att tänka på att robotar är individer. Programmeringen tvingar en robot att



lyda sin ägare, men dess personlighet formas också av dess erfarenheter och minnen. Den har en egen vilja och egna moraliska värderingar. Hur villigt och snabbt den lyder order, eller om den avsiktligt misstolkar dem, kan bero på vad den tycker om sin herre.

### 7.3.3 Robotars färdigheter

I spelsystemet betraktas robotar som specialiserade personer. De är *mycket* bra på en eller ett par saker — men rätt värdelösa i de flesta andra avseenden.

Alla robotars grundegenskaper är 1T. Det vill säga, de har 1T i Smidighet, 1T i bildning, 1T i mekanik, osv.

Robotar har också färdigheter. De är konstruerade för speciella uppgifter och har för det mesta mycket höga träningsnoteringar på de få färdigheter de är byggda för. Det beror på att robotens programmering sammanfattar hundratalas experters kunskaper på just det området.

*Exempel: En människa måste lära sig hur man reparerar rymdskepp genom att läsa dusintals handböcker och genom praktisk träning. En astromek-robot har däremot alla handböckerna inbyggda i sitt minne och kan kalla fram exakt kunskap på några mikrosekunder. En människa kan bli lika bra som en robot på att reparera rymdskepp, men det kräver årtal av arbete.*

### 7.3.4 Beskrivningar av robotar

#### ASTRO-MEK TYP R2

##### Speldata:

Höjd: 100 cm

Vikt: 50 kg

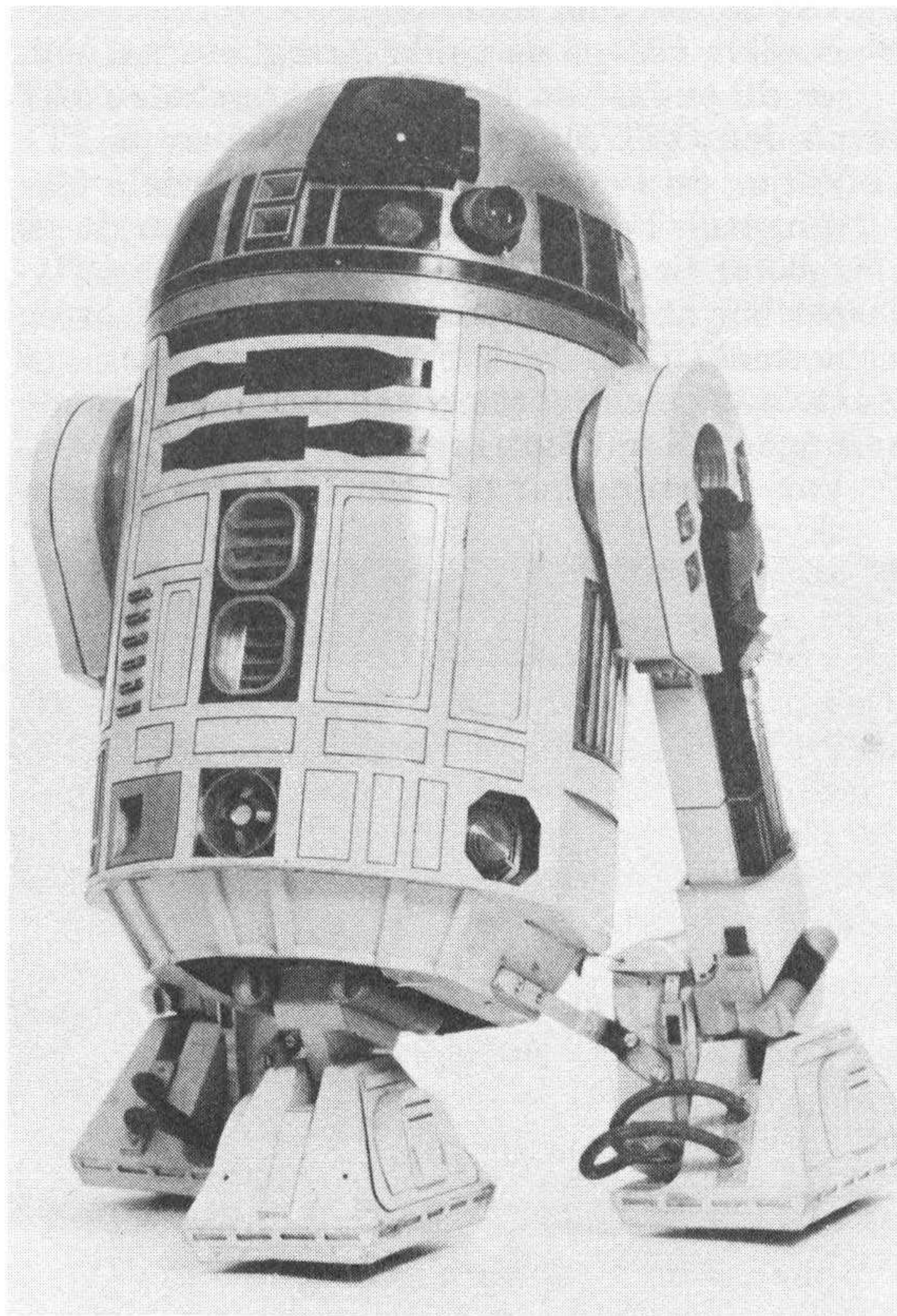
Färdigheter: Datorer 7T

Reparera rymdskepp 7T

##### Utrustad med:

- Tre ben med hjul (har svårt att gå i trappor).
- Två "armar" som normalt är indragna i kroppen. Den ena är en kraftig griparm, den andra är avsedd för finmekaniskt arbete.
- En videosensor ("öga"), som kan höjas upp nästan en meter ovanför kroppen.
- Bioscanner som känner av rörelser i omgivningen och kan skilja mellan levande varelser och annat som rör sig.
- En liten elsvets som är till för reparationer men som även kan användas för självförsvär.
- En liten cirkelsåg för reparationer.
- Projektor för holografiska bilder.
- En liten eldsläckare.

**Anmärkningar:** R2-enheter saknar utrustning för att kommunicera på basic. De förstår basic men kan inte uttrycka sig på mänskligt språk. Däremot kommunicerar de effektivt med andra robotar på ett "pip-och-visselspråk" som medger en snabb överföring av stora mängder data. Med datorer kommunicerar de genom att koppla in sig via ett standardiserat gränssnitt. Behöver de tala direkt med en människa kopplar de in sig på en dator och visar text på bildskärmen.



#### FÖRBINDELSE C3

##### Speldata:

Höjd: 170 cm

Vikt: 50 kg

Färdigheter: Språk 10T

Kulturer 4T

##### Utrustad med:

- Två ben
- Två armar
- Två videosensorer (ögon)
- Röstenhet som kan återge alla kända språkljud



## 7.3.5 Hur man skapar egna robotar

Du kan lätt konstruera egna robotar. Följ bara de här reglerna:

- Bestäm hur roboten ser ut och vad den är utrustad med.
- Hitta på ett namn. Robotar av mänsklig tillverkning har namn som består av bokstäver och siffror. En del av namnet är en typbeteckning (R2, C3), resten är en identifikation av det aktuella exemplaret.
- Välj en, två eller tre färdigheter.
- Fördela 12T på de valda färdigheterna. Väljer du endast en färdighet har roboten 13T på den (12T plus grundegenskapen på 1T). Väljer du två eller tre kan du fördela tärningarna hur du vill. Om du vill kan du ge robotar fler eller färre än 12T (omoderna typer bör antagligen ha färre), men 12T är en normal siffra i det här sammanhanget.
- Du kan ge en robot pansar genom att fördela någon eller några av tärningarna på det. Varje tärning ger roboten 1T extra pansarskydd.

## 7.3.6 Robotar i strid

Nästan alla robotar är programmerade så att de inte avsiktligt kan skada människor eller andra tänkande varelser. Om man direkt befälger dem att göra det vägrar de helt enkelt lyda. Det finns vissa krigs- och vaktrobotar som har programmerats för att skada folk, men de är mycket sällsynta och är olagliga i de flesta solsystem. En robot får aldrig försöka skada någon om den inte har tärningar fördelade på stridsfärdigheter.

## 7.3.7 Robotar som SLP

I filmerna om *Stjärnornas Krig* har robotarna två huvudfunktioner: de är komiska och de utgör en oväntad faktor som kan lösa upp låsta situationer och få berättelsen att gå vidare.

### KOMISKT INSLAG

Robotar är rätt dumma. De är fullständigt specialiserade, så när de försöker göra något de inte är konstruerade för gör de ständigt bort sig. R2-D2 är inte avsedd att arbeta under vatten, och alla skrattar när hans öga kommer upp ur dyn på Dagobah.

*Stjärnornas Krig* — Rollspelet är inte något skämtspel, men en lustighet då och då stämmer bra med filmernas anda. Om spelet går sakta eller ingenting har hänt på ett tag kan du alltid låta någon av robotarna säga eller göra något

fånigt. Får du spelarna att skratta väcks deras intresse för spelet igen, och handlingen kan gå vidare.

### OVÄNTAD FAKTOR

Vad gör man om spelarna har försatt sig i en svår situation och inte kan hitta på något sätt att ta sig ur den?

SL bör absolut "bestraffa" dem. Att hantera problem på ett intelligent sätt är en viktig del av rollspelet. När det blir dags att dela ut färdighetspoäng drar du av ett par poäng.

Å andra sidan vill du inte att spelet ska fastna därför att spelarna är lite tröga. Om äventyrets handling fordrar att de ska fly, överlista ett säkerhetssystem eller något liknande, och de inte kan lista ut hur man ska göra — då måste *du* hitta på ett rimligt sätt att låta dem göra det som behövs.

Ett bra sätt är att använda en robot. Eftersom robotar är så begränsade väntar sig spelarna inte att de ska vara till någon större nytta, och förlitar sig knappast på dem i en krissituation. Därför är robotar ett trovärdigt sätt för SL att gripa in.

*Exempel: Chewbacca, Han, Luke, C3PO och R2-D2 vandrar genom skogarna på Endor när Chewie råkar utlösa en fälla, och allihop hissas upp i ett fångstnät. Luke kan inte nå sitt lasersvärd för att befria dem — så R2 tar fram en liten cirkelsåg och skär igenom repet. Ingen visste att R2 hade en cirkelsåg förrän han använde den.*

## 7.3.8 Robotar som spelarroller

Ingen av standardpersonerna är en robot. Vi har inte tagit med någon sådan därför att robotar fungerar så annorlunda mot andra roller, och vi vill undvika att någon väljer en sådan roll innan vi har förklarat spelets grunder.

Om en spelare vill ha en robot som rollperson, så låt honom för all del ha det.

Ge honom ett tomt rollformulär och låt honom läsa reglerna om robotar. Spelaren bör:

- Bestämma sig för vilken typ av robot han vill spela. Det är lätt att spela C3- eller R2-robotar eftersom alla känner till dem från filmerna. Men det går också att konstruera helt andra typer av robotar om man så vill. Det första steget är då att bestämma för vilket ändamål roboten är konstruerad — vilket avgör vilka färdigheter den har.
- Välj ett robotnamn — en kombination av siffror och bokstäver.
- Bestäm hur roboten ser ut, och skriv ned en beskrivning.
- Fördela 18T på en, två eller tre färdigheter



(robotar som är spelarroller får 18T i stället för de normala 12T just därför att de är spelarroller). Skriv tärningsnoteringarna på sin plats på rollformuläret. Skriv "1T" vid alla grundegenskaper.

## SPECIALUTRUSTNING

Om man vill att roboten ska ha speciell utrustning måste man betala den med tärningar. Man gör så här:

1. Roboten kan förses med verktyg till en kostnad av 1T per styck. Några möjliga verktyg är t ex laserpistol (endast krigs- och vaktrobotar), elektrisk svets, cirkelsåg, teleskopsyn, autokök, hammare, soppress, komlänk, radar, hydrofon, strålningsmätare, barometer, spektrometer, eldsläckare. Vill du ha något annat verktyg är det bäst att du kollar med SL. Om det är ett mycket kraftigt verktyg kostar det kanske mer än 1T.

2. De flesta robotar kan röra sig som människor (normalt 5 meter per SR, max 10 meter per SR), väger 50 kg och har två armar med "händer" eller andra gripanordningar. Men ro-

botar kan konstrueras för att röra sig snabbare, väga mer eller ha fler extremiteter, till en kostnad av 1T för varje:

- 5 meter per SR ökad hastighet
- 50 extra kilo eller 10 kilo mindre egen vikt (givetvis kan vikten inte reduceras hur mycket som helst!)
- extra arm, ben eller annan extremitet.

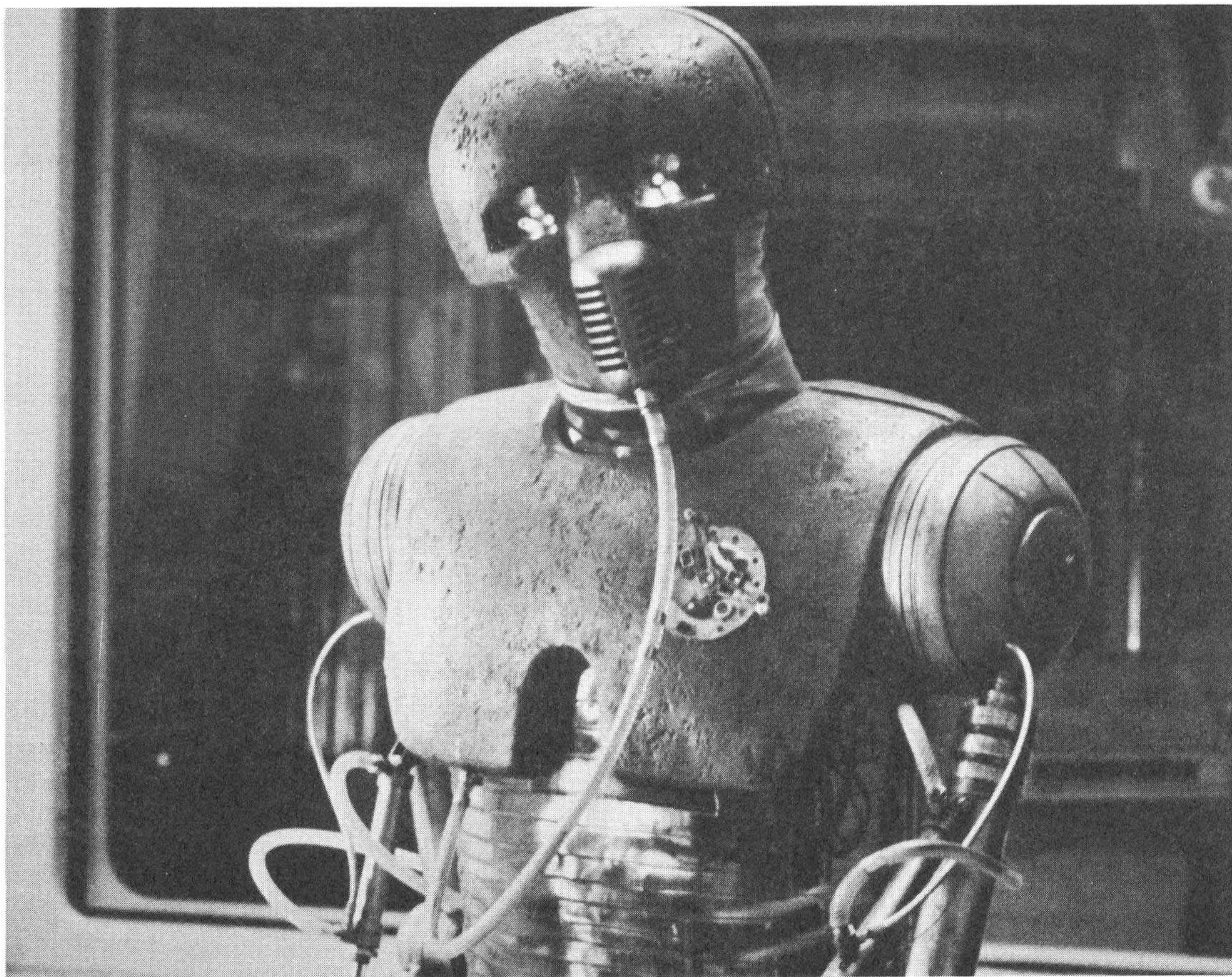
Man kan också reducera egenskaper och få 1T extra för varje:

- 1 meter per SR minskad hastighet
- 1 färre extremitet

Skriv också en bakgrund för rollen och bestämdess relationer till de andra rollpersonerna. En möjlig förbindelse är att en annan rollperson äger roboten.

Robotar kan få färdighetspoäng precis som andra rollpersoner, och poängen kan användas för att öka robotens färdigheter på vanligt sätt.

En robot kan också lära sig en ny färdighet, men måste betala 10 färdighetspoäng och 1000 krediter för att få 1T+1 på den. Det kostar pengar därför att en ny färdighet kräver installation av ny maskinvara och viss omprogrammering.







## 7.4 Vanliga SLP

När man skapar en betydelsefull SLP är det bäst att ägna lite tid åt att bestämma hurdan han är och precis vad han kan göra. Men i de allra flesta fall är enskilda SLP inte så viktiga. Det finns många som rollpersonerna bara träffar tillfälligt, och då är det onödigt att lägga en massa tid på att göra dem till individer. Här följer några enkla trick man kan använda för att snabbt ta fram en mindre viktig person.

### 7.4.1 Stormsoldat

*Styrka:* 2T (ökas till 3T av rustningen, se nedan)

Slagsmål 3T

*Smidighet:* 2T (reduceras till 1T)

Laservapen 4T (reduceras till 3T)

Parera slag 4T (reduceras till 3T)

Ducka 4T (reduceras till 3T)

*Alla andra grundegenskaper och färdigheter:* 2T

*Rustning:* +1T. Det innebär att soldatens styrka ökar från 2T till 3T när man slår för skador.



Samtidigt reducerar rustningen soldatens smidighet och alla färdigheter som beror på smidighet med 1T (se B3.4.4).

**Laservapen:** Stormtruppernas standardpistol har skade-TN på 4T. Ofta använder de lasergevär med skade-TN på 5T.

**Stormtruppernas lojalitet:** Stormsoldater är fullständigt lojala mot Imperiet. Det går inte att muta, locka eller utpressa dem till att förråda sin kejsare. Det går att bluffa och lura dem, men de är inte dumma i huvudet så det är inte lätt. Det går också att kommendera dem. Som medlemmar av en militär kår är de vana att omedelbart lyda order. Rollpersoner klädda som officerare (helst med matchande identitetshandlingar) och med god förmåga att föra befäl har goda chanser att bluffa sig förbi stormtrupper.

Fastän stormtrupperna är fanatiskt trogna mot Imperiet är de inga självmordstrupper, och kapitulerar om de ställs mot en alltför övermäktig motståndare. De är tränade att skydda sina egna liv när oddsen är hopplösa — i hopp om att överleva och kunna tjäna kejsaren senare.

**Stormtruppernas röster:** I filmerna låter stormsoldaterna alltid opersonliga och lite mekaniska eftersom de talar genom en mikrofon i hjälmen. Här är ett tips: när du spelar en stormsoldat som säger något kuper du händerna framför munnen. Det ger ett ihåligt ljud som påminner om hur det låter i filmerna. Spelarna förstår genast att det är en stormsoldat som talar.

## 7.4.2 Människa

**Alla grundegenskaper:** 2T

**Hur standardmänniskor används:** Ibland behöver rollpersonerna prata med oskyldiga åskådare och andra som inte har något med handlingen i äventyret att göra, men som man behöver slå färdighetsslag för. Utgå i så fall från att "Kalle Karlsson" eller "Stina Svensson" har 2T på alla egenskaper och färdigheter.

Varför har spelarrollerna 3T i genomsnitt när vanliga människor bara har 2T? Därför att rollpersonerna är *hjältar*. De är skickligare än andra. Det är därför de ger sig ut på farliga uppdrag och har stor betydelse för Rebellalliansen.

**Exempel:** Zonk Garnet vill gå in i en vapenaffär på planeten Isher för att köpa ammunition. Han är eftersökt av polisen och har spanat på affären i en timme för att vara säker på att den inte är övervakad. Trots det är han fortfarande osäker och oroar sig för att polisen kan ligga i bakhåll där inne. Han stoppar en förbipasserande på gatan:

**Zonk:** Ursäkta, men...

**Nisse nr 1:** Nej tack. (*Går vidare*)

**Zonk:** Hej, hördu, skulle du vilja...

**Nisse nr 2:** Skaffa dig ett jobb... (*Går förbi*)

**Zonk:** (Muttrar irriterat) Okej. Hallå, du där! Vill du tjäna 20 krediter?

**Nisse nr 3:** Va?

**Zonk:** Allt du behöver göra är att gå in i den där affären. Titta inte ditåt nu. Gå in, se dig omkring, och kom tillbaka och berätta vad du såg. Enkelt, okej?

Kommer "Nisse" att göra som Zonk vill? Det är lätt att ta reda på. Zonk köpslår med honom, och eftersom "Nisse" är en standardmänniska har han bara 2T på att Köpslå. Använd de vanliga reglerna för färdigheten Köpslå.

## 7.4.3 Yrkesmän

**Alla grundegenskaper:** 2T

**Tre färdigheter:** 4T

Ofta behöver rollpersonerna anlita olika yrkesmän för att köpa varor eller tjänster. Du behöver veta vilka färdigheter yrkesmannen har. Någon kanske behöver få sin landfräsare lagad. Han går till en verkstad där man gör sådant. Vilka färdigheter kan reparatören tänkas ha?

Utgå från att alla yrkesmän är tränade på de färdigheter de behöver för att tjäna sitt uppehälle. I spelet kommer de alltså att ha 4T på dessa färdigheter och 2T på allt annat.

Många yrkesmän har Köpslå som en av sina speciella färdigheter, eftersom de behöver köpslå med kunder som försöker pruta.

Det finns också många yrkesmän som använder sig av robotar för att utföra olika arbeten. Robotarna kan ha mycket högre TN än yrkesmannen själv.

Känn dig inte tvungen att ge alla yrkesmän precis 4T på deras speciella färdigheter. 4T är ungefär vad en normal yrkesman har, men på sofistikerade planeter (eller för ett högre pris) kan man hitta specialister som har åtskilligt högre TN.

## 7.5 Snabbskapning

Behöver du en SLP som är prisjägare? Det är enkelt — ta bara standardbeskrivningen och fördela 7T på färdigheter. Slös inte bort en massa tid på att fundera över vilka färdigheter han kan ha, utan välj sådana som en prisjägare *borde* ha, och skriv snabbt ned siffrorna. (Vad bör en prisjägare kunna? Tja... vad sägs om Laservapen, Ducka, Smyga, Söka och Fixare?

Så kan du göra i de flesta lägen.



## INDEX

A = Spelarhäftet, B = Spelledarhäftet,  
C = Äventyrshäftet

Astrogation	B47	Medpack	B36
Färdigheter	B9	Motståndsslag	A11
Färdighetspoäng	A15, C11	Mörkerpoäng	B59
Förberedelser	A12	Närstrid	A15, B29
Förflyttning	A13, B28	Robotar	B74
Förkortningar	A3	Rollpersoner	A4, B72
Granater	A15, B30	Rymdfärder	B39
Grundegenskaper	B6	Rymdopera	C13
Hjältekontrakt	C6	Rymdskepp	B38
Hypermotorer	B44	Rymdstrid	B50
Initiativ	A13	Skador	A14, B36
Jedikodex	A16, B61	SLP	C15
Jediriddare	B60	Specialtermer	A3
Kartor	B31	Spelledarskap	B2
Kraften	A16, B57	Springa	A12
Kraftpoäng	B57	Strid	A13, B25
Lasersvärd	A17, B65	Stridsrunda	A11, A13
Läkning	B37	Svårighetsgrader	A11, B7
		Vapen	B33
		Xenomorfer	B73
		Äventyrskonstruktion	C13



